
AÑO 2 - NUMERO 14 - 1999
Manga Express
SUBETE A LA AVENTURA
GRAN SORTEO!!
ENTRE NUESTROS LECTORES
LIENZO ORIGINAL DE MACROSS
1.5mts x 1.10 mts aprox
Manga Express
S/. 9.00
Precio Venta
SATOSHI URUSHIHARA
Miyu
VAPIRE PRINCESS
III PARTE
ANIME EXPO USA
Hades
SAINT SEIYA
SABER MARIONETTE
SAKURA TAISEN
Manga Express
SUPER POSTER DE REGALO!!
7 750734 360378
•GAMES SELECTION • ARMITAGE III (EL MANGA) • DISEÑO DE PERSONAJES Y MAS NOVEDADES...

¡¡YA ESTA A LA VENTA!!

Anime Express

LA AVENTURA CONTINUA

Anime Express
AÑO 1 · COLECCION 1 · 1999
LA AVENTURA CONTINUA
EVANGELION
S/. 9.00
PERSONAJES
EVAS
ANGELES
PELICULAS

Ya está a la venta, en todos los puestos y tiendas especializadas, el primer número de "Anime Express" con todo lo referido a tus series favoritas. No te lo pierdas!!

EDICION LIMITADA

No te quedes sin visitar nuestra página web!!

http://www.geocities.com/tokyo/temple/8617

Netscape: Manga Express

Location: http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/8617/

Manga Express
SUBETE A LA AVENTURA
逮捕しちゃうぞ
the MOVIE

10526

¡Bienvenidos a Manga Express!

Apple

Este site es trabajado con Apple

Document: Done.

Sigue visitando nuestra Página Web. Actualmente ya sobrepasamos los 10,500 visitantes y siempre está actualizándose con las últimas novedades, además contiene [illegible], gráficos y música de tus animes preferidos, ¡ya lo sabes visítanos!

Manga Express

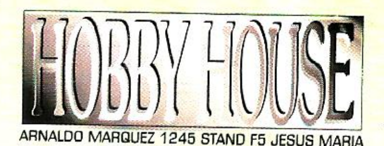
SUBETE A LA AVENTURA

2DO ANIVERSARIO

Para las primeras **10** personas que acudan a HOBBY HOUSE con todos los ejemplares de MANGA EXPRESS se harán acreedores a:

- **10** CASSETTES DE ANIME
- **10** POLOS
- **10** EJEMPLARES DEL # 15

*Promoción válida sólo en Lima y a la salida de Manga Express Nº 15



ARNALDO MARQUEZ 1245 STAND F5 JESUS MARIA
CENTRO COMERCIAL GOYITO

editorial

Agradecemos a todos nuestros lectores por sus cartas y sugerencias, algunas de las cuales ya han sido tomadas en cuenta, en el presente número estamos promocionando una serie de ofertas y sorteos con algunas tiendas del medio, así como el sorteo de un fabuloso lienzo original de Macross, y todo esto por nuestro Segundo Aniversario que ya se aproxima, como se habrán podido dar cuenta, hemos replanteado la periodicidad de la revista, es decir bimensual, esto nos permitirá contar con el tiempo real en la elaboración de la revista, y todo esto redundará en la mejora de la información.

Estámos incorporando dos secciones nuevas, la de corresponsales, cuya finalidad es unir a los otakus del país y de sudamerica, para así fortalecer la presencia del Manga y el Anime, y una sección de novedades que irá creciendo poco a poco, existen así mismo la posibilidad de agregar un par de columnas, las cuales estamos analizando detenidamente.

Las modificaciones en la estructura de la revista, son experimentales ya que con uno o dos cambios más, obtendremos el formato definitivo, así podremos estabilizar la calidad y el precio de la revista, salvo que exista otra disparada de dólar, lo cual nos obligaría a incrementar el precio, lo que no está en nuestros planes, esperamos sus opiniones y críticas.

Referido a las fichas de Saint Seiya, por el momento estamos imposibilitados de incluirlas, ya saben el dólar, no se descarta su posterior aparición, esperemos que sea pronto, por el momento sólo agradecemos contar con su preferencia y apoyo para continuar ofreciéndoles lo mejor de este maravilloso mundo del Manga y el Anime.

Ahora hablemos de los temas, en este número tenemos una gran variedad como Saber Marionette J., Sakura Taisen, la última parte del Expo Americano, Vampire Princess Miyu, una reseña del extraordinario Satoshi Urushihara, el manga de Armitage III y mucho más.

Esperamos que las promociones y sorteos que estamos ofreciéndoles sean de su total agrado, por el momento eso es todo. Hasta la próxima.

P.D: Un mensaje para los ganadores del concurso de dibujo, las personas que aún no han recogido sus premios por el cambio de nuestro local de correspondencia u otro motivo, podrán acercarse el 19 de junio a «DIAZ COMIC» (único día) donde recogerán sus premios. Disculpen de antemano los inconvenientes. Los Trabajos ganadores quedarán en nuestra posesión para su posterior exposición. En el caso de algunos premios en Efectivo, acudir con L. Electoral.

Los trabajos que no han ganado premios también pueden ser recogidos a partir del 19 de Junio en Diaz Cómic.

editorial

indice

S&S PRODUCCIONES
MANGA WORLD

Número 14 - Año 2 - Mayo 1,999
Editor:
Marcos Sánchez
Colaboradores:
Antonio Krebs
Javier Martínez
Carlos Larragán
Pablo Hernández
Madoka
Víctor L
Fernando Carreño
Dibujantes:
Paulo Rivas
Doris Chuquibala
Diseño y Diagramación:
Hungría Alipio Saccatoma
Correo Electrónico:
mexpress@hotmail.com
Correspondencia:
Hobby House C.C. Goyito - Arnaldo Márquez 1245 - Stand F5 - J. María.
Av. Wilson 1282 4to. piso Stand 420 - Lima
Impresión:
Impresores Gráficos. Telf. 4724539
Distribución y publicidad:
Telf. 9711216
LINSA

MANGA EXPRESS es una publicación Bimensual
Portada: Chirality «To The Promise Land» del genio Satoshi Urushihara
Contratapa: Vampire Princess Miyu



Aquí presentamos nuestra nueva sección, dedicada a nuestros corresponsales nacionales e internacionales, actualmente estamos armando una red que nos permita ampliar nuestra cobertura, para retroalimentarnos de información diversa y de interés para todos ustedes.

A veces nos podemos preguntar que sucede en otras latitudes, que clase de series pasan y que tipo de mercadería se pueden encontrar, ahora todas estas interrogantes pueden ser respondidas oportunamente, primeramente iremos presentando en forma general cada corresponsal con pequeños reportes, para más adelante incrementar la información, esperemos que ésta iniciativa sea de su agrado, de antemano si tienen alguna duda pueden hacernos llegar sus preguntas para nuestros corresponsales, y si algunos de ustedes desea formar parte de nuestro equipo pueden hacernos llegar sus datos a través de nuestro e-mail o por correspondencia.

FERNANDO CARREÑO

La programación en Brasil de animes solo es «Shurato» y «Yu Yu Hakusho» todos los dias a través de TV Manchete y «Dragon Ball» los sábados por la SBT.

Antes se exhibían muchísimos mas dibujos animados como «Rayearth», «Genocyber», «Street Fighter II V», «Samurai Warriors», «Sailor Moon», «Robotech» y otros. Pero fue como una fiebre que ya paso.

Ahora hablando de tiendas, uuuuuuuuu eso si que hay de montón. Hay tiendas especializadas en manga y anime. La lista de librerías y tiendas especializadas de productos japoneses por acá es inmensa.

Mis preferidas son la «Animanga» y la «Fonomag», ambas en Sao Paulo. Lo que pasa es que hay una gran colonia japonesa acá. En Sao Paulo hay un barrio muy grande solo japonés. Allí hay tiendas en la calle que inclusive venden periódicos del Japón.

Yo puedo obtener el manga que yo quiera, sin ningún problema, de cualquier anime. Pero a pesar de todo existen algunos problemas:

Primero, absolutamente casi todo lo que hay esta exclusivamente en japonés, a veces encuentras algo en inglés o portugués pero es muy raro.

Segundo, todo es carísimo, como todo es 100% original, los precios están por las nubes. Los mangas cuestan entre 9 y 50 dólares, los posters entre 20 y 50 dólares,y los de animes, uuuy, entre 50 y 90 dólares, una locura.

Gasto un montón. Otro problema es que en muchas y tiendas te tratan mal si no tienes parentesco japonés o si no sabes japonés. Inclusive hay tiendas que no te atienden si no es en japonés, hay que tener una paciencia enorme.

Referente a eventos existe una gran diversidad. En muchas ciudades se organizan palestras, convenciones exhibiciones, de todo un poco. Todos los fines de semana hay algo en distintas ciudades. Saber de todas es imposible.

Normalmente sé todo lo que ocurre en Sao Paulo y Belo Horizonte, aparte de eso solo soy informado cuando ya ocurrió.

Bueno, eso es todo, más adelante les doy información más actualizada y exacta. Hasta la próxima amigos....





qui les presentamos algunas breves noticias muy interesantes, de lo nuevo que se vienes en el mundo del anime y los videojuegos.

KING OF FIGHTERS 99

La ya tan esperada versión de King of Fighters para este año tendrá una nueva historia como fondo. De igual manera habrán tres nuevos personajes, esto no quiere decir que no figuren ni Kyo ni Iori, se supone que todos los nuevos personajes estarán en esta nueva versión, al parecer esta versión contará con 60 caracteres, también ya se trabaja en los fondos que serán en 3D.

SAMURAI SHODOWN OVA.

SNK al ataque Nuevamente...

La compañía Enix creadora de éxitos en videojuegos como Bust-a-Move, Groove y Dragon Quest ha anunciado la elaboración de una OVA para SNK «SAMURAI SPIRITS» o Samurai Shodown. La línea de la historia de esta nueva OVA estará ligada a la trama de las versiones del videojuego Neo Geo 64´ S. Shodown 3D #1 y S. Shodown 3D #2. Entre algunos personajes que estarán presentes tenemos a: Nokoruru, Haohmaru, Genjuro, Galford, Rimururu y bueno si la trama de la historia esta basada entre estas dos versiones, también estarán presentes Shiki y Asura.

CAPCON NO SE QUEDA ATRAS

Street Fighter Zero/ Alpha también en OVA. Algunas imágenes de Street Fighter Zero para la versión Anime fueron presentadas. Es así como nuevamente podremos tener en pantalla a personajes como Ryu, Ken, Sakura, y Chun Li, los cuales ya están confirmados para este Anime, el cual tendrá una duración de 30 minutos. Esta nueva versión animada estará centrada en los poderes de Gouki/ Akuma. En el Staff tenemos a los que se encargaron del anime «Berserk» y a los de «Ghost in the Shell», en otras palabras este trabajo promete bastante.

NUEVO JUEGO PARA PC DE EVANGELION

«EVA TO YUKAI NA NAKANA TACHI» (EVA Y SUS AMIGOS DIVERTIDOS)

Este juego ya había salido originalmente para Saturn y Play Station, pero esta vez será para PC, conteniendo algunos cambios significativos, las ilustraciones y caracteres serán trabajados por el Staff de «Gainax» y la novedad es que contará con un artista invitado, se trata del reconocido «Hiroyuki Utatane».

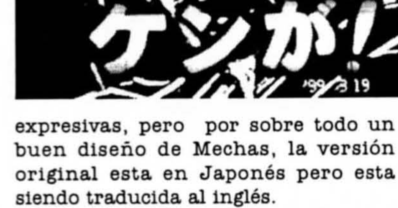
OTRA VEZ CAPCON...

Street Fighter Ex 2 Plus

Esta vez Capcon nos trae la secuela de este popular juego, producido por Akira, la misma que ha realizado las anteriores versiones, se anuncian nuevos personajes, sobre todo femeninos, actualmente esta en prueba Beta en Tokyo y Osaka, esperamos su pronta llegada por estos lares.

STAR WAR EN MANGA

Si como lo oyen, Kudo Tofhiki y Tamaki Shisao son los realizadores de la versión manga de STAR WARS, básicamente el manga es la recreación de las películas. Referente a los guiones, la adaptación es bastante cercana con algunas modificaciones en la historia, el trabajo cuenta con bastantes imágenes



expresivas, pero por sobre todo un buen diseño de Mechas, la versión original esta en Japonés pero esta siendo traducida al inglés.

En total son 4 volúmenes: El #1 y el 2 es la recreación de «EMPIRE STRIKE BACK» (segunda película de STAR WARS) que a salido en EE.UU en Abril de este año y los tomos #3 y 4 de «RETURN OF THE HEDI» (tercera película de STAR WARS) saldrá para Julio en EE.UU. Los tomos originales en Japonés son del 98, y fue editada por MEDIA WORKS inc TOKYO, para la versión en inglés Dark Horse Comics es la encargada de editarla, los tomos son con tapas a color, cuenta con 98 páginas interiores en blanco y negro, su precio aprox. en EE.UU es de $ 10.00.

LIVE ACTION «GUN SMITH CATS»

Ben Miron se encuentra trabajando como director y escritor junto a Akari Skogland en esta nueva adaptación de un anime para un LIVE ACTION, Akari ya a trabajado anteriormente en: «El Cuervo», «Escalera al Cielo», «La Femme Nikita» y «Robocop» la serie, Ben también cuenta con trabajos importantes en comics y como productor de películas y series como «Flash Gordon». Por el momento sólo esperamos que este LIVE ACTION valga la pena.



- Para Meylan de su amigo Pablo.
- Buenas nuevas para Manuel y Pilar, mucha suerte en su nueva empresa.
- Un beso enorme de Tony para su amada y adorada inspiración Naga.
- Un agradecimiento especial de Tony para su prima Steffany.
- Para nuestras lindas amigitas Rei y Asuka en México
- Un saludo muy especial para Videl en México.
- Para los hermanos Salinas Rubio un gran saludo de parte de Doris.

Si ustedes, amigos lectores, desean enviar algún saludo especial por cumpleaños, promociones u otro motivo pueden hacernos llegar sus saludos por correspondencia.

Los anuncios son totalmente gratis.



LA VERDADERA INTENCION DE ATHENA

EL SACRIFICIO DE SAORI

POR: MARCOS SANCHEZ

Tras la batalla de Ikki contra su hermano Shun (Poseído por Hades) todo parece perdido ya que Seiya e Ikki están en Cocytos, Shun quedo herido, restando aún en la lucha Shiryu y Hyoga..... la esperanza para la tierra parecen nulas, nuestros amigos se encuentran indefensos ante los poderosos caballeros de Hades, pero la llegada de Shaka abriga nuevas esperanzas ya que con él aparece Athena, ambos están dispuestos a luchar hasta el final, para impedir las malévolas intenciones que tiene Hades para la tierra.



LA LLEGADA DE SHAKA Y ATHENA

En Giudecca Hades empieza a sentir una poderosa cosmoenergía que se acerca, que no es otra que la de Shaka el caballero de Virgo, quien se había sacrificado ante los caballeros rebeldes (Saga, Shura y Camus), este sacrificio tenia como objetivo llegar al reino de la oscuridad, para luchar contra Hades.

Mientras tanto en Cocytos "el infierno de hielo" Valentin tras arrojar a Ikki al lago de hielo, reconoce a Seiya, quien también se encuentra allí, metros adelante de Seiya se logra divisar a los santos dorados: Milo, Aioria y Mu, quienes cayeron allí tras luchar y perder contra Radhamantos en el palacio de Hades (el que se encontraba en la tierra), Seiya ante la impotencia de estar inmovilizado y no poder hacer nada para salvar a sus amigos, recurre a la inteligencia (vaya alguna vez) y empieza a recordarle a Valentin que en el castillo de Hades ellos se habían retado, pero Valentin lo menosprecia ya que nuestro amigo se encuentra indefenso, además de estar más muerto que vivo, entonces Seiya declara que tiene en su posesión la sagrada armadura de Athena, con esta noticia Valentin decide aceptar el desafío, cogiéndolo del cuello, pero Seiya lo sorprende contraatacando y de una media vuelta en el aire (mismo cortadora de Guille) golpea a Valentin , quien se queda perplejo ante la habilidad demostrada por Pegaso, Valentin seguro de su poder no se inmuta y empieza a esquivar la tanda de meteoros que Seiya le propina , Valentin entonces decide darle un castigo por haberle tocado y comienza a golpearlo (mismo balón de fútbol), empotrándolo contra el piso, pero sólo era una pequeña argucia de Pegaso porque al ser cogido nuevamente por el espectro le da un tremendo golpe, esta vez Seiya aumenta su cosmo, que ya no es el mismo, porque ahora empieza a incrementarlo ostensiblemente, ante la incredulidad de Valentín, quien decide usar su técnica especial "Grilled the Life" logrando destrozar parte de la armadura de Pegaso.

En Giudecca, Hades interroga a Shaka por el paradero de Athena, a lo cual responde que no es necesario que el lo sepa ya que al instante terminara el trabajo que los demás caballeros no han podido concluir e inmediatamente ataca con toda su fuerza a Hades.

En esto se escucha una voz en el fondo y una cálida energía cubre Giudecca, es Athena, por fin a llegado...

En Cocytos Seiya continua su batalla con Valentin, pero en plena lucha se le resbala la armadura de Athena, la cual escondía y al intentar recuperarla valentin presiona la muñeca de Seiya, para



que la suelte, Seiya molesto empieza nuevamente a elevar su energía, Valentin se sorprende por la persistencia de un simple caballero de Bronce, pero es demasiado tarde, porque los golpes de Seiya son contundentes acabando rápidamente con Valentin.

Momentos después que Shaka atacara a Hades hace su aparición Athena, quien conmina a Shaka para que se retire, llevándose consigo el cuerpo de Shun, Shaka no aceptar esta orden, ya que él desea enfrentarse a Hades (para esto se había dejado matar), Athena decide conversar con Hades, ante la negativa de Shaka, porque es peligroso.

Saori se arrodilla ante Hades rogando que detenga el gran eclipse que sumiría a la tierra en la oscuridad total, a cambio ella ofrece su vida para que detenga el proceso, ante estas palabras Shaka no puede quedarse tranquilo al ver lo que ocurre y al observar la resolución de Saori, entonces decide recoger el tridente de Pandora y lo lanza contra Hades para matarlo, pero en medio camino Saori lo detiene, para sorpresa de Shaka, ella no desea ser interrumpida, además sabe que una simple lanza no acabará con Hades, aprovechando esta situación Hades recoge el tridente y ataca a Saori , pero Athena lo detiene con su mano, que empieza a sangrar por lo afilado que del tridente, empezando así el enfrentamiento con ambos cosmos divinos elevados al máximo, ante esto Athena obliga a Hades a abandonar su cuerpo y presentarse en su verdadera forma (que es la de un fantasma errante).

Luego de este enfrentamiento y ante la advertencia de Hades de acabar con la tierra, acaba por aceptar el sacrificio de Athena con la condición que ella sea introducida en el mítico «Cántaro de Hades», para que le sea absorbida la sangre de Diosa que posee, ella acepta, pero el espectro de Hades decide atacarla, esta vez ella usa el tridente para defenderse, tras una explosión aparece nuevamente en escena Seiya quien ayuda a Shun a recuperarse, Shun pudo resistir la influencia de Hades y prácticamente revivió, por ser el caballero de Andromeda que protege a la tierra, Seiya le pide explicaciones de lo acontecido y de la poderosas cosmoenergías que sintió que estallaban , en esto descubren que Shaka se encuentra a sus espaldas explicando lo ocurrido, lamentablemente Hades se llevo a Athena para cumplir con el sacrificio al que ella se sometió por salvar a la tierra, pero Seiya aún no pierde las esperanzas ya que trae entre manos la sagrada armadura de Athena con la cual esta seguro que ella podrá vencer al poderoso Hades.

Seiya y Shun deciden ir al rescate de Saori pero tienen ante si el "Muro de los Lamentos", infructuosamente Seiya prueba con unos meteoros para destruir el muro, pero ante su sorpresa no logra hacerle ningún daño visible, a lo que Shaka aclara que "el Muro de



los Lamentos" nunca a podido ser destruido desde tiempos inmemorables y explica que tras el muro comenzara la verdadera batalla, ya que allí se encuentra el Reino oscuro de Hades.

Shaka empieza a sentir unas cosmoenergías que se acercan, Seiya decide usar su propio cuerpo para destruir el muro, pero es detenido a tiempo por Virgo quien le quita la sensibilidad dejándolo tranquilo por unos instantes.

En Cocytos llegan cuatro espectros buscando a Valentin, pero se dan con la ingrata sorpresa de encontrarlo muerto con su armadura totalmente destrozada, todos suponen que debió ser Pegaso Seiya, en esos momentos empiezan a sentir poderosas cosmenergias que se extiende por Cocytos, esto aterroriza a los espectros, el hielo se resquebraja, y hacen su aparición los caballeros dorados: Aioria, Milo y Mu que han revivido, nuestros amigos acaban inmediatamente con los cuatro espectros.

En el Muro de los Lamentos Shaka esta concentrándose tratando de expandir su cosmoenergia para intentar destruir el muro.....

LA UNION DE LOS DOCE CABALLEROS DORADOS

En plena concentración de Shaka aparece Dohko el caballero de Libra, a su vez llegan Aioria, Milo y Mu quienes están dispuesto a ayudar en la destrucción del "Muro de los Lamentos", Mu entrega a Virgo el rosario de las 108 cuentas que dejo en el santuario. Dohko logra recordar que existe una alternativa y esta consiste en la unión de las doce armaduras doradas, la combinación de los poderes de los doce caballeros dorados semejante a la luz del sol (esto vendría a ser como lo ocurrido en la película de Lucifer, donde se unen las doce armaduras, se acuerdan...), las doce constelaciones pueden en definitiva romper el infranqueable muro, pero esta solución es inútil, porque hay caballeros dorados muertos y armaduras doradas que se encuentran en el santuario, por lo cual esta solución resulta imposible en el momento.

Decidiendo como alternativa usar las armas con que cuenta la poderosa armadura de Libra, para esto entrega a Mu la Espada, Shaka la Vara de Brazo, Milo la Vara Gemela, Aioria el Tridente y para Dohko el Escudo, Dohko les pide a sus compañeros que usen todo su cosmo y envíen las armas contra el muro para destruirlo. Mientras tanto en el Santuario (Grecia) Shaina, Marin y el resto de caballeros de Bronce empiezan a ver el eclipse que se cierne sobre la tierra, y se asombran al ver que la armadura de Sagitario sale del santuario rumbo al reino de Hades, pero no es la única armadura ya que también las armaduras de: Acuario, Capricornio, Tauro, Cáncer y Piscis salen del refugio rumbo al reino de la oscuridad, nadie sabe que sucede....

En el Muro de Lamentos el intento de destruir el muro resulta infructuoso, porque las armas de Libra se destrozaron al chocar contra el muro, siendo inclusive dañado los propios caballeros, ante el impacto de regreso de las armas, parece que es imposible y no hay alternativa mas que resignarse al terrible destino de la tierra. Cuando de la nada ante sorpresa de todos se empieza a escucharse la resonancia de las armaduras doradas, y una a una se van reuniendo junto al muro, en otra parte Kanon siente la resonancia de las armaduras y entiende lo que pasa, en esto la armadura de Géminis que lleva puesta empieza también a resonar en concordancia con las otras armaduras doradas, justo cuando Radhamantos aparece delante de Kanon, pero este se quita la armadura, despidiéndose de ella y dejándola al cuidado de su verdadero dueño



Dohko menciona las siguientes palabras como despedida a los suyos: Yo tengo la impresión como si los 12 caballeros dorados sonriesen como uno solo. Como si fuéramos hermanos. Nosotros luchamos juntos desde los tiempos mitológicos. Eramos nosotros hermanos. Ahora el tiempo está viniendo a decir adiós a estos buenos hermanos. Adiós los guerreros de sangre. Adiós Santos Dorados.



su hermano Saga, luego ante esta decisión Kanon queda indefenso, Radhamanto aprovecha la oportunidad, atacando a Kanon, quien recibe con mucho dolor los poderosos ataques simultáneos de Radhamanto, Kanon entonces decide usar una táctica desesperada, y toma con sus brazos por detrás a Radhamanto invitándolo cortésmente a que lo acompañe a morir juntos por la fricción, estando en el aire Shiryu y Hyoga (se encuentran en camino a Giudecca) siente dos cosmoenergías elevarse velozmente y saben de quien se trata, sólo pueden lamentar lo que ocurre, en el aire Kanon utiliza la "Explosión de Galaxia" terminando así su ultima batalla y su reivindicación como caballero de Athena.

En Giudecca la armadura de Géminis es la ultima en llegar y con ella se completa las doce armaduras. Nadie de los caballeros presentes puede entender el fenómeno que esta ocurriendo, ante le asombro general las armaduras se empiezan a separar y unirse a sus respectivos caballeros dorados, quienes han revivido, todos... absolutamente todos: desde el temible Saga de Géminis, Mascara de la Muerte de Cáncer, Shura de Capricornio, el hermano de Aioria, Aioros de Sagitario, Afrodita de Piscis, Aldebaran de Tauro y Camus de Acuario, ellos a pesar de solo ser almas están dispuestos a luchar una vez mas juntos por "La justicia de Athena y el Amor a la Tierra".

El primero en tener esta resolución es Aioria, quien coge su arco y flecha, apuntando directamente al muro, esta resolución definitiva del caballero dorado de Sagitario hace que todos estén dispuestos a dar todo de si, inmediatamente Dohko le pide a Seiya que salga del cuarto en donde se encuentra el "Muro de los Lamentos" y ante la negativa de nuestros amigos, Dohko alza la voz con la firmeza que siempre lo caracterizo, Shun y Seiya se retiran, Dohko no esta dispuesto a arriesgarlos, porque si los caballeros dorados perecen los caballeros de bronce son los únicos que podrían salvar a la tierra y Athena, Dohko explica que el verdadero cuerpo de Hades se encuentra en Elysion y para ello deben destruir el muro.

Luego de estas sentidas palabras los doce caballeros dorados se ubican formando un circulo, en sentido horario: Saga, Aldebaran, Mu , Afrodita, Camus, Shura, Aioros, milo, Dohko, Shaka, Aioria, Mascara de la Muerte. Todos ellos empiezan a concentrarse poniendo su vida y alma, haciendo arder su cosmoenergia como nunca antes se había visto en toda la saga de Saint Seiya (tanto manga como serie) ellos usan cada uno su técnica secreta y la envían junto con la flecha de Aioros "Para que Brille en el Mundo de la Oscuridad". Afueras del muro de los lamentos Shun y Seiya esperan el desenlace, en esto llega Aicos quien al verlos los arroja por los aires, luego se dispone a ingresar, al hacerlo se da de lleno con la tremenda explosión del muro que cae por pedazos, Shiryu y Hyoga que ya están cerca sienten esto y se apuran en llegar. Seiya al ingresar se da con la sorpresa que el muro tiene un inmenso orificio causado por la energía de los doce caballeros dorados, pero al voltear para verlos se extraña porque no ve a nadie, en esto descubre a las doce armaduras doradas reconstruidas, para asombro suyo no ubica a los santos dorados, ello indica una sola alternativa, los santos dorados sacrificaron sus vidas para salvar a la tierra y Athena, en esto llegan Hyoga y Shiryu quienes se dan con la triste noticia de la desaparición de los santos dorados, a pesar de la nostalgia nuestros amigos tienen que sobreponerse y continuar su camino a Elysion.

EL INFIERNO DE HADES

Los cuatro caballeros de bronce empiezan a entrar por el túnel, excepto Shiryu quien siente la presencia de tres espectros conocidos y decide quedarse para resguardar la espalda de sus compañeros (cuando no...). Al final del camino descubren

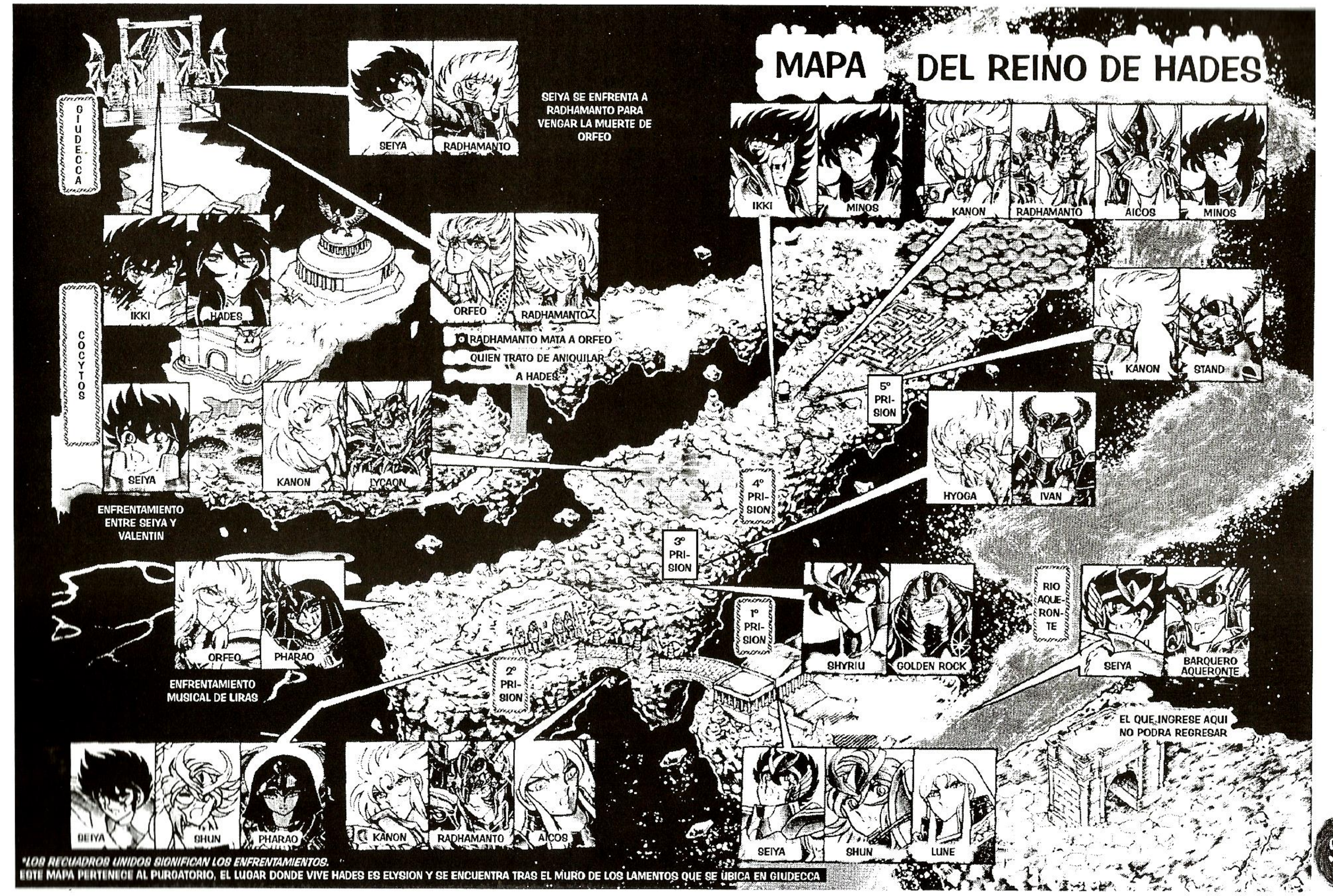


una luz que lleva al ingreso a otra dimensión de espacio - tiempo, en la entrada al túnel Shiryu se percata de tres espectros, que son: Alrune Queen, Minotaurus Gordon y Basilisk Sylphid, Dragón se interpone en el ingreso para defender a sus amigos y ante la incredulidad de los espectros, pues él se dispone a luchar con los tres, ellos deciden atacar simultáneamente para demostrar su fuerza, Dragón responde con la Excalibur.

Al ingreso a la otra dimensión se encuentra Hyoga que esta dispuesto a saltar siguiendo a Seiya y Shun, pero sorpresivamente aparece de la nada Aicos (se había salvado de la explosión del muro) quien empieza elevar su cosmo pero Hyoga lo ataca con el "Polvo de Diamantes" que es fácilmente bloqueado, Aicos decide atacar con su "Cosmic Marinette" atrapando a Hyoga con finos hilos que lo envuelven, pero Hyoga logra zafar sus brazos y utiliza «La Ejecución de Aurora», derrotando completamente a Aicos, pero al ingresar a la otra dimensión, Hyoga arrastra a Aicos (aún restaban algunos hilos que ligaban a Hyoga con el Juez), con esto el cuerpo de Aicos explota (hay que señalar que solo los Dioses o los que están protegidos por Dioses pueden atravesar el muro de los lamentos). Flotando en otra dimensión Seiya logra desplegar las alas escondidas de su armadura, lo cual le sirve para volar y suavizar la caída, de paso le da una ayuda a Shun quien no posee alas.

En la entrada al Muro Shiryu se encuentra mal herido ya que hay una gran desventaja numérica, Alrune decide atacar con su "Blood Flower Scissors", Shiryu responde con su excalibur cortándole ligeramente el cuello, ahora le toca a Minotauros Gordon que usa su "Grand Axe Crusher", este poder es el de una terrible Hacha que se enfrenta con la espada de Dragón, pero la fortaleza de Minotauros logra quebrar el brazo de Shiryu, el siguiente en venir es Basilisk Sylphid quien usa su "Annihilation Flap" que lo deja mal parado, Shiryu responde con su "Dragón Ascendente" logrando golpear a su enemigo de turno, los tres espectros no pueden creer el poder y la resistencia de Shiryu, por ello deciden combinar sus técnicas secretas para que el ataque sea contundente y definitivo, pero Shiryu decide usar una técnica desesperada, es la que vio hacer a su maestro Dohko en la pelea contra Shion "Los Cien Dragones de Rozan", para esto eleva su energía al máximo y logra revertir los tres ataques simultáneos, derrotándolos completamente, el choque de energías lo impulsa directamente al interior del túnel, llegando con esto a la otra dimensión, siendo recibido por Hyoga, quien también había lograda desplegar las alas escondidas del Cisne, ayudando así a su amigo herido en la batalla. En esto Basilisk el único sobreviviente de los espectros quiere perseguir a los santos de bronce e ingresa a la otra dimensión, a pesar de la advertencia de Hyoga, en el proceso el cuerpo del espectro estalla. Los cuatro caballeros de Bronce están en camino de Elisyon y se preparan para la batalla final. Al ingreso de la otra dimensión hace su aparición Ikki (quien había estado recluido en cocytos), justo cuando se dispone a saltar es retenido por Pandora quien le confiesa su gran admiración y el amor que a nacido en su corazón por él. La batalla final se acerca.............

MAPA DEL REINO DE HADES



*LOS RECUADROS UNIDOS SIGNIFICAN LOS ENFRENTAMIENTOS.
ESTE MAPA PERTENECE AL PURGATORIO, EL LUGAR DONDE VIVE HADES ES ELYSION Y SE ENCUENTRA TRAS EL MURO DE LOS LAMENTOS QUE SE UBICA EN GIUDECCA

SAKURA Taisen

POR: ANTONIIO KREBS



*En Septiembre de 1996 apareció un juego para el sistema **Sega**, llamado **Sakura Taisen**, el cual combinaba el género rpg. con otro género de juegos que no nos es muy conocido a nosotros pero que abunda en Japón, un juego de 'citas'. El diseño de personajes a cargo de **Kosuke Fujishima**, con una historia un tanto nostálgica ambientada en un Japón alterno en 1922, con mechas raros, y muchas secuencias de video interactivas, hicieron de Sakura Taisen un favorito para ser llevado al mercado de los Ovas, lo cuál, para el agrado de muchos, logró. Y por si fuera poco, el juego ya tiene una secuela. No vamos a centrarnos en los por menores del juego con este artículo, sino que vamos a darle un vistazo a la historia que está al fondo del mismo.*

Como decíamos, el escenario es Japón en 1922, y un joven oficial de la Marina Imperial ha sido designado para dirigir las operaciones del **Hanagumi** (División Floral), equipo del **Teigoukukagekidan** (Grupo de Asalto Especial Imperial) que combate a los **Koumas** (demonios). Ese joven es el teniente **Ichirou Oogami** de 20 años, y es el rol que asume quien juega. Para sorpresa de Ichirou, el Hanagumi está integrado por 6 chicas que integran la **Compañía de Teatro Imperial** (en cierta forma es una broma, ya que en japonés, el nombre suena igual al del Grupo de Asalto...). Básicamente, el trabajo de Ichirou es dirigir a las chicas en sus batallas contra los enemigos, al mismo tiempo que, dependiendo del trato que les dé, sus sentimientos hacia él irán cambiando, lo cual también repercute en sus habilidades durante el combate.

Tanto referencia a flores no es por nada, ya que prácticamente todos los nombres de las chicas se refieren a éstas: **Sakura** (cerezo), **Sumire** (violeta), **Kohran** (orquídea), etc. Pero al mismo tiempo, las chicas del Hanagumi no son todas de Japón, viniendo de Francia, Rusia y China también. Para luchar contra sus enemigos, el Hanagumi cuenta con unos mechas llamados **koubu**, que guardan similitud con la tecnología de la época.

La historia se desenvuelve en episodios, como si el propio juego ya fuese una serie de anime, mostrándose cortos de lo que se viene al acabar uno. Así, entre combates y conversaciones, se ofrecen distintos finales según la chica que más se halla enamorado de Ichirou.

SAKURA TAISEN - OU-KA KENRAN

Con este nombre se lanzó la serie de 4 Ovas de 30 minutos de Sakura Taisen, narrando los eventos que llevaron a la creación del Hanagumi, el reclutamiento de sus

integrantes y otros episodios previos al juego.

SAKURA TAISEN 2 - KIMI, SHINITAMOU KOTO NAKARE

Este es el nombre del segundo juego, que continúa las aventuras del Hanagumi dos años después de lo ocurrido en el primer juego. Además de muchas ventajas en lo que se refiere al sistema, nuevos integrantes para el Hanagumi y nuevos villanos, **La Sociedad de Demonios Negros**, es lo que se ofrece en 3 Cd´s.

Si bien hay dos nuevos integrantes para el Hanagumi, no son los únicos nuevos personajes, además de que los conocidos adquieren personalidades más definidas.

Los nuevos son **Soletta Orihime**, una actriz de ascendencia italiana-japonesa, y Leni Milchstrasse, un chico alemán de mente brillante; ambos eran miembros del Hoshigumi, un grupo que reclutaba chicos excepcionales de todo el mundo, pero que fue desbandado con la creación del Hanagumi.

Para estos dos hay nuevos mechas, llamados Eisenkleid (en alemán). Batallas más complejas y con mayores opciones a disposición del jugador, acompañada de una historia incluso más profunda que la primera, hacen opinar que la secuela ha superado increíblemente al original.









Edad	9
Fecha de Nacimiento	Julio 5, 1913
Altura	106 cm
Peso	18 kg
Tipo de Sangre	AB
Lugar de Nacimiento	Champagne, Francia
Actor de Voz	Nisihara Kumiko

La única hija del conde de Chateaubriand, Iris es la más joven de las integrantes del Hanagumi, pero a la vez es de gran valor para éste, debido a sus poderes psíquicos. No le gusta que la traten como a una niña, y preferiría tener 19 años para salir con Oogami. No participa en las primeras batallas, porque su koubu tiene que ser fabricado a medida. Su mascota de peluche se llama Jean-Paul.



Edad	16
Fecha de Nacimiento	Enero 8, 1907
Altura	161 cm
Peso	50 kg
Tipo de Sangre	B
Medidas	83/57/84cm
Lugar de Nacimiento	Kanagawa (sur de Tokyo)
Actor de Voz	Tomisawa Michie

Hija de la poderosa familia Kanzaki, que debe su fortuna a sus industrias, Sumire es la hija engreída que cree que puede hacer todo lo que quiera. No fue elegida para el Hanagumi, sino que al ser su familia la que ayudó en la creación de los koubu, presionaron para que se le aceptara. No se lleva bien ni con Kanna ni con Sakura, a quienes ve como sus rivales, pero se lleva normal con Iris, tal vez por pertenecer ambas a familias ricas. Además de su poder psíquico, utiliza un estilo de esgrima perteneciente a su familia, el Kanzaki Kazachiriryuu. Tiene un exótico sentido para la moda, lo que la hace vestirse siempre con los kimonos más caros y recientes. Le teme a las arañas.



Edad	19
Fecha de Nacimiento	Junio 19, 1903
Altura	186 cm
Peso	65 kg
Medidas	88/60/90cm
Tipo de Sangre	O
Lugar de Nacimiento	Kiev, Ukrania
Actor de Voz	Takano Urara

Hija de un diplomático ruso y su esposa japonesa, María participó con su hermano en la revolución rusa de 1917, la cual le costó la vida a él. Para olvidar todo esto, ella dejó Moscú después de la guerra. Luego, en 1920, Ayame la encuentra trabajando como guarda espaldas en un bar de Manhattan, y la convence de unirse al Hanagumi, lo cual hace en 1922 en calidad de líder. Se hace gran amiga de Kanna, siendo ambas de las primeras en integrar el Hanagumi. Durante el combate, mantiene la calma sobre todo y es una gran estratega. Además, es experta en las armas de fuego, siendo su preferido el revolver Enfield MKI Star.



Edad	19
Fecha de Nacimiento	Septiembre 7, 1903
Altura	197 cm
Peso	78 kg
Medidas	93/70/98cm
Tipo de Sangre	B
Lugar de Nacimiento	Okinawa, Japón
Actor de Voz	Tanaka Mayumi

Su padre, Kirishima Takuma, es el sucesor número 27 del estilo de karate Ryuukyuu Kirishima, lo que la convierte en la sucesora número 28. Físicamente es muy fuerte y tiene un cuerpo atlético, lo que le demanda comer mucho. Su personalidad es franca y abierta, pero a pesar de su forma de vida, estricta y disciplinada, no ha rechazado su feminidad. Kanna es muy amiga de María, pero rara vez se lleva bien con Sumire. Le teme a las serpientes.







SAKURA SHINGUUJI

Edad	17
Fecha de Nacimiento	Julio 28, 1905
Altura	155 cm
Peso	44 kg
Tipo de Sangre	A
Medidas	82/56/81cm
Lugar de Nacimiento (300km NE de Tokyo)	Sendai, Miyagi-ken
Actor de Voz	Yokoyama Chisa

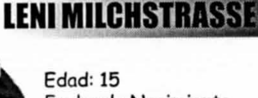
Sakura es la última en unirse al Hanagumi. Su padre, el coronel Shinguuji Kazuma, perteneció a la unidad anti-demonios del ejército imperial, pero murió luego de ser gravemente herido. Además de heredar de la familia de su padre los poderes para exorcisar demonios, ha alcanzado la maestría con el estilo de esgrima hokushin ittouryuu, que junto a su espada encantada arataka (Halcón Salvaje), la hacen una temible oponente. La familia Shinguuji es una de las tres que son totalmente leales a la familia imperial, siendo Sakura la última que queda. A pesar de todos sus poderes y su destino, el enfrentarse a los demonios, Sakura se ve a sí misma como una chica normal y trata de mejorar sus habilidades en el Hanagumi, especialmente en la actuación. Le teme a los truenos, debido a una mala experiencia de niña.



RI KOHRAN

Edad	17
Fecha de Nacimiento	Marzo 3, 1906
Altura	156 cm
Peso	42 kg
Medidas	78/55/81cm
Tipo de Sangre	B
Lugar de Nacimiento	Beijing, China
Actor de Voz	Fuchizaki Yuriko

Hija de una familia de comerciantes, Kohran aprendió bastante de Japón a través de los viajes de su padre. Conoció a Ayame en 1921, entonces decidió unirse al Hanagumi, trabajando primero para la rama Hanashiki, encargada de desarrollar la tecnología de los koubu, gracias a sus habilidades científicas (siempre le gusta estar inventando cosas). Tiene una personalidad agradable, y se hace muy amiga de Yuri.



LENI MILCHSTRASSE

レニ・ミルヒシュトラーセ

Edad: 15
Fecha de Nacimiento Diciembre 24, 1909
Altura: 147cm
Peso: 38kg
Tipo de Sangre: O
Lugar de Nacimiento: Alemania
Actor de Voz: Ikura Kazue

Tiene una mente analítica debido a su educación, pero al mismo tiempo hizo de él un solitario que no revela sus sentimientos y que tiene dificultad en confiar en otros.

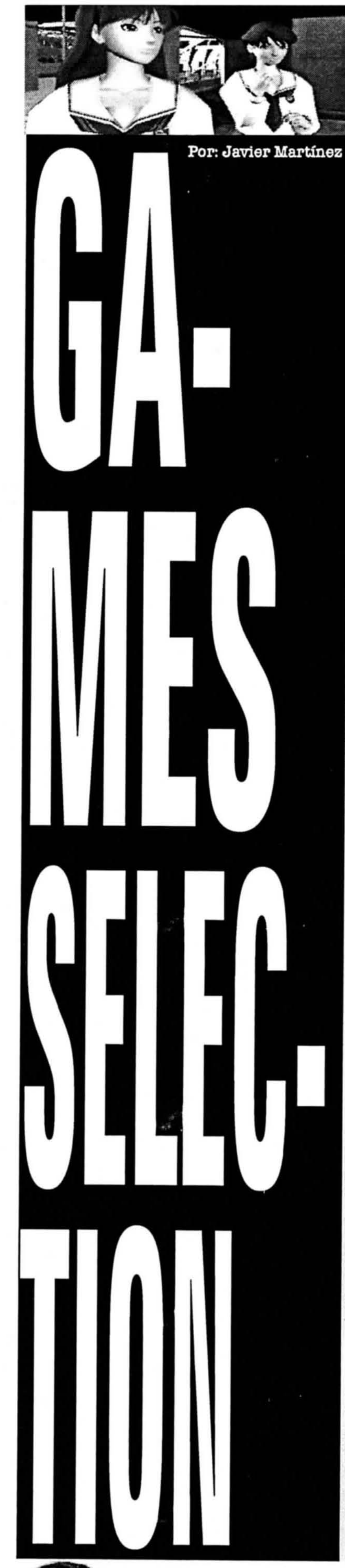




SOLETTA ORIHIME

Edad	17
Fecha de Nacimiento	Julio 7, 1907
Altura	158cm
Peso	47kg
Tipo de Sangre	B
Lugar de Nacimiento	Italia
Actor de Voz	Okamoto Maya

De padre japonés y madre italiana, Soletta es de ascendencia noble, y además conocida mundialmente como una gran actriz. Es orgullosa, pero de personalidad alegre... y la única a la que parece no agradarle Oogami (ni ningún hombre japonés incluso).

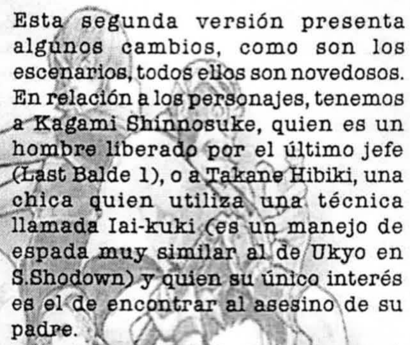


GA-MES SELEC-TION

Por: Javier Martínez

TOKIO GAME SHOW
Para los amantes de los videojuegos, entre los cuales me incluyo, se realizó en los días 19, 20 y 21 de Marzo el festival de videojuegos llamado "TOKYO GAME SHOW", aquí se presentan las principales compañías de videojuegos con los últimos avances y novedades. El evento se realizó en la ciudad de "Makuhakri Messe", en la prefectura de "Chiba". Esta localidad se encuentra a 1 hora de Tokyo.
Los precios de las entradas fluctuaron entre los 1,000 yens y 1,200 yens los mismos días del evento.
Más adelante les tendre-- mos novedades.

AMBICIÓN SALVAJE (FATAL FURY-WILD AMBITION)
Este es el último de los títulos de la saga de "Fatal Fury". En este juego encontraremos a Terry, Andy, May, Joe, Kim, Billy y Yamazaki. Además, tendremos la presencia de 3 nuevos personajes, los cuales son Tsugumi, una luchadora libre de la escuela Tsugumi Sendou, Toji y Rayden, quien tiene un gran parecido a Big Bear (Versión anterior - Special).
La línea de peleas ha variado a la de un axis Z, que quiere decir, pues sencillamente que el personaje podrá moverse en cualquier dirección; en otras palabras un juego en 3D!!!. (Plataforma Hyper NeoGeo 64).
Los mandos básicos son:
A - Puño
B - Patada
C - Ataque Fuerte
D - Cambio de Angulo
A + B - Burla
D - Permite recuperar al personaje cuando este es lanzado después de que lo agarraron.
Además, presenta un nuevo cargador el cual indica la potencia del Power.
Aparentemente, podría ser como una prueba antes del King of Fighters 9X.... Que parecería que puede ser en 3D, pues esa es la impresión que nos dejó Mitsuo Okamura en la entrevista que le hiciéramos en la presentación de la versión '98.



LAST BLADE 2
Siguiendo con la SNK, ellos han presentado la segunda versión de este videojuego, muy al estilo de Kenshin y Ninja Scroll. El nombre de esta nueva versión es Bakumatsu Roman Daini Maku -Gekka no Kenshi- Tsuki ni saku Hana, Chiri yuku Hana.

Esta segunda versión presenta algunos cambios, como son los escenarios, todos ellos son novedosos. En relación a los personajes, tenemos a Kagami Shinnosuke, quien es un hombre liberado por el último jefe (Last Balde 1), o a Takane Hibiki, una chica quien utiliza una técnica llamada Iai-kuki (es un manejo de espada muy similar al de Ukyo en S.Shodown) y quien su único interés es el de encontrar al asesino de su padre.
Para dato, ya lo podemos jugar aquí, pues est en la cuadra 1 de Pardo, en NeoGeo Land.

ATHENA ASAMIYA - Awaiking from the ordinary life.
Así es, el esperado juego de Athena Asamiya, (King of Fighters), ya salió al mercado japonés, y aquí les dejamos unas imágenes del juego como del poster para su publicidad. Este juego está adaptado para la consola de Playstation en forma casera, aparte del NeoGEo-CD.
Como novedad, les diremos que Athena tendrá como compañera en este juego a una amiga del colegio llamada Rika, y también, traído de la saga de King of fighters, a Kensu.





ANIME EXPO

III PARTE

Por Javier Martínez

COMO BIEN DICE LA LETRA DE UNA CANCIÓN.. ...TODO TIENE SU FINAL... ; Y ESTO NO ES LA EXCEPCIÓN, PUES YA ERAN LAS DOS DE LA MAÑANA, HABÍAMOS HECHO NUESTRAS MALETAS Y CASI AL DORMIRNOS, TENÍAMOS CLARO QUE EL DÍA SIGUIENTE SERÍA EL ÚLTIMO DE ESTE MÁGICO MUNDO, AUNQUE SEA, POR ESTE AÑO.

Bueno, llegó el domingo, que flojera da levantarse sea en tu país o en cualquier otro, un domingo es siempre igual en todos lados. Este día es el peor de todos, pues como ya he mencionado es el último de la convención y para colmo, era el día en que menos tiempo teníamos, así que nos apuramos para poder aprovechar al máximo el tiempo.

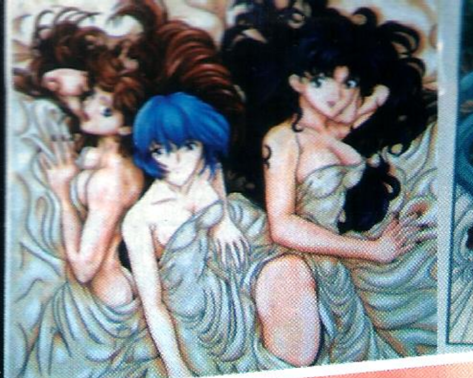
Corrimos al Pizza Hut del hotel de enfrente, compramos algo y enseguida nos dirigimos a la sala de venta, para ver si habían algunas ofertas o remates. En plena búsqueda nos encontramos con Oliver Chin, representante de ventas y marketing de VIZ, de quien nos despedimos, intercambiamos correos y prometimos mantenernos en contacto, cosa que hacemos. Bueno, seguimos recorriendo y sin darnos cuenta, el tiempo se nos había pasado en una forma tan rápida que tuvimos que dirigirnos a las habitaciones a recoger las maletas y todo el equipaje (videos, posters, banderas, encargos, etc).

Realmente, daba bastante pena que esto acabara, todo un fin de semana dedicado al anime concluía así como así.

ganadores concurso de disfraces

Al mejor Disfraz debajo de los 13 años:
Super Sailor Saturn con Subtitulos
MEJOR PRESENTACION:
Kame Kame Twins (Dragon Ball Z)
MEJOR SHOW:
Musical de Oh! My Goddess.
MEJOR DISFRAZ:
Moda de Verano Bishounen, entre otros. Algunas menciones honrosas fueron las de Rei & Asuka, o Pico Pico Linna (Inverse), o Tomo & Soi.
ANIME MUSIC AWARD, los ganadores fueron los siguientes:
EN COMEDIA:
"Hermosa vida" del anime Golden Boy.
EN DRAMA:
"Media Vita in Morte Sumus" de Evangelion
EN ACCION/AVENTURA:
"Fantasma de la Opera" de Memories (K. Otomo)

98 USA





En fin, que más da. Mientras recorríamos los pasillos del hotel, seguíamos viendo a gente corriendo de un lado a otro, mientras seguían las proyecciones en las dos salas con "Art of Fighting", "Please Save my Earth", "You're under arrest", "Ranma 1/2", "One Pound", "Gospel", "Idol Project", "Slayers" y muchos otros animes cuyos nombres, honestamente no recuerdo en este momento.

A su vez, en otras salas, se desarrollaban las finales del torneo de videojuegos, o las presentaciones en forum de Bandai, Mixx, o la gente de Right Stuff. Que martirio el no poder ir a ningún lado, solamente a la puerta del hotel, tomarse un taxi e ir derechito al aeropuerto.
En este último día, se repartían panfletos de otras convenciones que se realizarían en 1998 o ya para el próximo año. Aquí les dejamos, muy aparte de la fecha de la convención de Animexpo otras dos junto a sus web sites:
Animexpo '99, 16-18 Julio, en el Hilton Towers, Anaheim-California.
http://www.anime-expo.org

Animecentral '99, 23-25 de Abril, en el Ramada Plaza Hotel, Rosemont-Illinois.
Entre los invitados está Kenichi Sonoda.
http://www.acen.org/

Robocon '99 (Full Macross), 15-17 Octubre, en el Doubletree Hotel, Anaheim-California. Confirmado.
Es más, esta última tiene como invitados a los actores que prestaron sus voces a Rick Hunter, Khyron, Roy Fokker, etc (en inglés).
http://www.robocon.org

Llegamos al aeropuerto, y tomamos el avión a Dallas, para tomar, un poco más tarde, el que nos llevaría a Lima. En la parada previa, en Dallas, pudimos ir un rato a un moll (centro comercial), en donde había una sala de videojuegos, dejándome impactado su estructura interior, parecía una nave especial de Aliens... Dejan mucho que desear las salas que tenemos a quien comparación... Luego una hilera completa de 10!!! Simuladores de F-1 unidos para competir en forma simultánea y con una cámara de video que enfocaba el rostro del conductor, y muchos otros juegos como el de Tekken II, pero la diferencia era que los golpes o llaves las hacía uno con el movimiento del cuerpo, es decir, si uno pateaba en el aire, el personaje hacia lo mismo...increíble no?... Como sería con King of Fighters?.... Ja, ja, ja.

Bueno, dejamos el moll, y nos dirigimos al aeropuerto a tomar el vuelo, que casi lo perdemos por demorones. Llegamos a Lima cerca de las 4 de la mañana, y volvíamos nuevamente a nuestra realidad, volver al trabajo, volver a la rutina... No importaba, el viaje había valido la pena ciento por ciento, tanto así que nos hicimos la firme promesa de volver el próximo año, y si no me creen, preguntenle a mi primo...ja,ja,ja. Así que los que deseen ir, les recomendaríamos que por favor vayan juntando su dinero pues... como lo podría decir?... No es nada barato, ya que el viaje Lima-Dallas-Anahiem ida y vuelta suman unos 700 a 800$, y si le sumamos habitaciones que estaban en unos 145$ la noche, y gastos de comida, videos, etc, etc, etc, pues sobrepasan los 1,000$ con facilidad, así que a ahorrar se ha dicho.

Finalmente, un viaje así deja muchas conclusiones, como que a este tipo de eventos conviene ir en un buen grupo, por qué? por que si se desean cubrir varios puntos de exhibición, como proyecciones, juegos de videos, sala de ventas, autógrafos y demás cosas habidas, se reparten las actividades entre todos y se consigue lo deseado, y además se reparten los gastos de habitación. Otra cosa es que, un verdadero aficionado, sea quien sea, por más que conozca mucho de anime, o que sepa que la serie X fue hecha por Y persona, por ejemplo, no se lo puede perder en la vida, obviamente, si es que tiene la facilidad o los recursos para poder hacerlo. Otra cosa que me dejó bien claro este viaje, es que en nuestro país, no existe cierta unidad del mercado (SPJA en USA- ver parte 1), no existe un orden, pues ni siquiera hay un mínimo de respeto al aficionado pues no se le deja opinar o expresar su opinión, o la existencia de los piratas del video, que lo único que hacen es malograr el mercado, pues venden productos de pésima calidad, y el público sin otra opción, los compra, llenando así los bolsillos de ciertas personas a los cuales no les importa el anime o el manga.

Estas son sólo algunas conclusiones a las cuales llegó después de este viaje. Espero que la difusión del anime y el manga en mi país cambie para bien, pues se lo ha ganado a fuerza y empeño de cientos de miles aficionados a este hermoso arte.





VAMPIRE PRINCESS Miyu

Por: Antonio Krebs

VAMPIRE PRINCESS MIYU (Kyuuketsuki Miyu)

Miyu es una vampira muy peculiar, ya que ninguna "receta" en su contra extraida del folklore va a tener efecto sobre ella: no se va a convertir en polvo al exponerse al sol, ni van a tener los ajos o los crucifijos algún poder para repelerla; tampoco anda por ahí chupándole la sangre a cualquier incauto, sino que escoge a gente débil, quienes preferirían vivir en sus mundos internos de fantasía en vez de afrontar la realidad, a quienes les otorga el regalo de una vida de felicidad en la inmortalidad, más allá de cualquier preocupación terrenal. Miyu no es un real problema para la humanidad, como sí lo son los Shinma, quienes son invitados por las almas débiles para depredar sobre la humanidad. Pero los subestimaríamos diciendo que se dedican a esto por pasatiempo, en realidad cada Shinma tiene sus propios apetitos y manera de satisfacerlos, sin mencionar que ni siquiera tienen todos una forma humana. Miyu, acompañada de su silencioso y enmascarado protector, Larva, se dedica a cazarlos, mientras su contradictoria vida llama la atención sobre su pasado.

Los Shinma son seres semejantes a dioses y demonios, al menos así se les describe, y son los vampiros sus líderes. Pero la madre de Miyu, también una vampira, quería un destino diferente para su hija, para lo que trató incluso de matarla. Todo esto no hizo más que complicar las cosas, ya que algunos Shinma quedaron libres entre los humanos, de ahí que sea responsabilidad de Miyu recapturarlos. Pero al mismo tiempo, ella desea una vida diferente, a pesar de que eso le es imposible. Así, condenada a no envejecer, conservando el aspecto de una adolescente, Miyu continúa con una tarea que bien podría ser eterna. Larva, su compañero, alguna vez fue enviado para matarla, él pertenece a los Shinma del Oeste (Europa) y existe rivalidad con los de Japón, pero se apiadó de lo indefensa que le parecía Miyu, y se convirtió en su sirviente cuando ella mezcla su sangre con la de él. Así se crea la extraña relación de amor y servidumbre entre ambos. Sin mencionar que los Shinma del Oeste no se han olvidado de Larva, y eventualmente acuden a devolverle su libertad e intentar matar a Miyu, aunque las cosas no son tan sencillas y la traición se esconde en sus filas.

AL MENOS 10 AÑOS...

...Es el tiempo que tiene esta serie, que estrenó su primer Ova el 21 de julio de 1988, pero que en sí se basaba en el manga de mismo nombre. ¿Cómo entonces sigue siendo popular? En primer lugar porque su trama es bastante interesante, y segundo porque no hace mucho que se hizo una nueva serie para la televisión. Claro que esta última despertó distintas críticas en los fans, ya que la censura televisiva limitó la creatividad de los que trabajaron en el proyecto, además de que las voces de Miyu y Larva eran distintas, como también lo eran los diseños de personajes, en algo similares a series más juveniles. Sin embargo, el interés por esta serie, nueva para algunos, casi clásica para otros, se reavivó, y ahora la serie cuenta con una rejuvenecida popularidad, bien merecida a pesar de algunos deslices.

Hay que reconocer que si bien la historia es en general bastante original, ha sufrido algunos problemas en su dirección. Empezando por el manga original, tratándose realmente de material "shojo", las historias caían en cierta repetición, además de que Larva solía desenmascararse a menudo a favor del público femenino, y también hablaba, aunque en el anime es mudo. Tampoco el dibujo de Narumi Kakinouchi era el de ahora, aunque ejemplos no nos faltan de autores que hayan mejorando tremendamente con el tiempo.

La serie original se esmeraba por hacer de la vida de Miyu una telellorona, y muy poco ocurría que fuera de trascendencia. Sin embargo, llegaría la serie de Ovas para recapturar el interés por la historia, profundizando más en lo exótico que podían ser los "Shinma", al igual que en las personas que eran sus víctimas, y en el juicio de valores en torno a la felicidad, la realidad y la fantasía, todo desde el punto de vista de una espiritista llamada Himiko, que se obsesiona con indagar sobre Miyu.

Narrador: Alguna vez, dioses y demonios eran como uno. Ellos fueron encerrados en el abismo de la memoria distante. Los corazones humanos que temían a la Oscuridad hicieron esto posible. Por el momento, llamemos a estos seres "Shinma". Ahora, ellos han despertado de su sueño, y se han reunido en la Oscuridad. En la última noche de esa reunión, cuando Shinma y humanos se reencontraron... una joven chica se halló en medio. Esta es su historia. Su nombre es...



VAMPIR

La ayuda de su esposo Hirano Toshihiro (conocido por "Iczer"), impulsa a Kakinouchi a crear un nuevo manga, "Shin Vampire Miyu", donde las cosas se toman más en serio, haciendo de los Shinma personajes determinantes para la trama, la misma que se plantea desde un principio como el objetivo de venganza de los Shinma del Oeste. No más situaciones y personajes acartonados es lo que se pretende. Por otro lado, Kakinouchi tiene otro manga llamado "Vampire Princess Yui!, en la que protagoniza una chica que lleva algo de la sangre de Miyu (que heredara de su madre), pero además de tener sangre de vampiro, Yui desciende de otra raza de seres como los Shinma, llamados Shi, lo que la involucra en una lucha por el control del poder relacionado con una laguna mágica. Yui está acompañada por un Shinma llamado Nagi, y la relación entre ellos es más humana (digamos que hacen mejor pareja que Miyu y Larva). Finalmente, aunque resulte periférico a todo lo demás, Kakinouchi tiene otro manga más sobre vampiros, Dahlia: El Vampiro. En fin, "Vampire Princess Miyu" nos presenta un trabajo bastante interesante, combinando un sobresaliente dibujo estilo "shojo" (refiriéndome a las últimas encarnaciones del manga), y una trama dramática que protagonizan seres inmortales, con suficiente atmósfera (a lo X-Files), para interesar a un público bastante diverso. Como para darles un punto de partida a varios de los componentes de esta serie, los dejamos con algunos resúmenes.

EL PRIMER OVA

"Ayashi no Miyako" (Ciudad de lo sobrenatural). De noche en un parque, una joven pareja promete encontrarse al día siguiente, cuando el sonido de que algo se rompe hace que el muchacho, Miyahito, se preocupe y proponga acompañar a la chica, Ryooko, hasta su casa. Ella dice que no hace falta, su casa está cerca. Pero apenas él se va, una criatura aparece en frente de Ryooko y la muerde en el cuello; ni siquiera tuvo tiempo de gritar, y ni siquiera cayó al suelo.

En una tienda, de día, una mujer que está revisando unas telas siente una presencia y da vuelta, viendo hacia la calle. No hay nada extraño, pero entonces el vidrio se raja y muere sin que ella misma se de cuenta de lo que le pasó: la quinta víctima de una serie de extraños asesinatos, en que los cuerpos yacen sin una gota de sangre. Los policías se preguntan qué podrá estar pasando: un "vampiro";imposible, ridículo. Entre la gente que observa la escena, una chica vestida de blanco es resguardada de la lluvia por el paraguas que sostiene su encapuchado acompañante.

Una mujer llega a Kyoto, la espiritista Himiko, y sin dinero para el taxi, opta por caminar a su destino. Contratada para atender a una chica que sus padres creen ha sido poseída, visita la ciudad en que circulan rumores de ataques vampíricos. Ajos colgando de la puerta de la residencia que visita, llevan una sonrisa a sus labios. Con suma paciencia, es escoltada por los padres de la niña, Akio, hasta un amplio cuarto en que sólo ésta yace durmiendo, desde hace 60 días. Con extrema parquedad le informan que los doctores la dieron por perdida, y que un sacerdote dijo que estaba poseída. Himiko conoce muy bien su trabajo, sabe que la posesión suele ser un fenómeno relacionado con la psicosis, pero que está muy arraigado en la superstición como para causar temor en la gente. Sin embargo, verdaderamente está poseída la niña. Himiko clava un cuchillo en el piso entona una oración, pero sin resultados. Se disculpa por su fracaso, cuando la madre le comenta sobre los rumores de vampiros, y que cree haberlo visto antes en los jardines de la casa. Himiko piensa que su labor no ha terminado cuando, al salir de la casa, ve a un joven con un puñal en la mano, Miyahito, que dice haber venido a matar al vampiro. Miyahito le cuenta a Himiko su historia: luego de que se despidiera de Ryooko, los ruidos hicieron que volviera, sólo para encontrarla inerte. Jura haber visto al vampiro entrar en aquella casa y quiere matarlo para que nadie sufra como él.

Himiko, caminando de noche y pensando en el caso, casi se convierte en la sexta víctima del vampiro, si no fuese por la intervención de aquellos dos extraños que antes observaban entre la multitud, Miyu y Larva. Diciéndole que no se involucre más, la chica desaparece, quedando sólo el eco de su risa.

Preguntándose cuál pudo ser el motivo de que Aiko, si en efecto es ella el vampiro, haya atacado a las cinco mujeres, Himiko ve caminar a Miyahito por un parque. Lo sigue hasta ver que se dirige, con mirada ausente, hacia Miyu, quien lo abraza y muerde su cuello. Himiko le lanza su recientemente comprado crucifijo, el cual Miyu atrapa en su mano y deshace. Impresionada por lo que acaba de ver, Himiko no se percata de que Larva la aprisiona por detrás.

Aparentemente en otra dimensión, Himiko despierta para encontrarse a Miyu, quien no niega ser un vampiro, pero que dice haber mordido a Miyahito porque era lo que él deseaba. En cambio, a quien buscan ambas sí es un asesino, una imitación de vampiro, un Shinma.

Himiko reaparece en un parque con juegos para niños, Miyahito también está ahí, pero su tristeza ha desaparecido; es más, todas sus emociones parecen haberlo hecho. Totalmente indiferente al mundo, Miyahito se sienta en un columpio.

Averiguando en el hospital, Himiko se entera que los padres de Aiko le habían donado su sangre para salvarla, ya que los tres habían sido víctimas de un accidente automovilístico del que los padres no se salvarían, pero Aiko sí, si se contaba con sangre para la operación. Habiéndose enterado de lo sucedido, Aiko se llamaba a sí misma vampiro desde que estaba en el orfanato.

Himiko vuelve a la casa, preguntándose cómo es posible que los padres de Aiko están presentes, si murieron hace tiempo. Mientras tanto, Miyu y Larva persiguen al Shinma. De pronto, Aiko despierta y se aproxima a Himiko; sus padres desaparecen. Las puertas de la habitación se abren y entra Miyu, que se aproxima a Aika para morderla. Pero Himiko la interrumpe, arrebatándole a la niña de las manos, que se acerca a su cuello sin que se de cuenta. Entonces, como expulsado por los poderes de Larva, el Shinma deja el cuerpo de Aiko, en el que se había ocultado, asumiendo su verdadera forma monstruosa. Aprisionado por la magia de Miyu, Larva escribe el nombre del Shinma, Raen, necesario para devolverlo a la Oscuridad. Raen, el Shinma que se nutre de los sueños humanos, le dio a Aiko la ilusión de un hogar a cambio de su energía vital. Sin Raen, la casa vuelve a su estado de deterioro real. Himiko le pregunta a Miyu por el estado de Aiko, a quien Miyu sostiene en brazos. Aiko ha muerto, la única forma de salvarla hubiese sido convertirla en vampiro, pero eso lo interrumpió Himiko. Como para que no se sienta culpable, Miyu le dice que no sabe si Aiko hubiese preferido creer que era la vampira que mató a sus padres a morir, pero que Miyahito sí quería olvidar su pena, para lo que le concedió

PERSONAJES DE VOZ:

Miyu: Naoko Watanabe
Himiko: Se Mami Koyama
Narrador: Gorou Naya
Larva: Kaneto Shiozawa
Akiko: Yumi Takada
Kei Yuzuki: Ryo Horikawa
Ranka: Mayumi Shou
Lemures: Yuuji Mitsuya
Doctor: Tessho Genda
Miyahito: Katsumi Toriumi
Shinma en armadura: Tessho Genda
Padre de Miyu: Kiyonobu Suzuki
Madre de Miyu: Masako Ikeda
Carla: Yuri Amano
Pazusu: Kazuhiko Inoue

EQUIPO DE PRODUCCION DE LOS OVAS

Director: Toshihiro Hirano
Guión: Noboru Aikawa
Diseño de personajes: Narumi Kakinouchi
Supervisión de animación: Narumi Kakinouchi y Masanori Nishii (3)
Diseño de monstruos: Kiyoyasu Moriki
Director de arte: Youji Nakaza (1 y 2) y Youichi Nangou (3 y 4)
Efectos de sonido: Etsuji Yamada
Música: Kenji Kawai







un mundo de fantasía.

Un grupo de colegialas observa a Miyahito, sentado en el columpio, preguntándose por su condición. Una de ellas, en realidad Miyu, dice que vive en la felicidad. Himiko, que pasaba por ahí, la ve y se propone averiguar todo lo que pueda sobre esa vampira que ni siquiera le dijo su nombre. Y con las siguientes palabras, con la risa de Miyu de fondo, da final a este capítulo: Mi felicidad no es tan trivial que pueda encontrarse en una fantasía.

LA SERIE DE TV

A pesar de basarse en la historia original, la tv serie presenta algunos cambios. Para empezar, si bien el diseño de personajes está basado en el de Kakinouchi, es Emi Kadonosuno quien se encarga del resultado final. Igualmente, el desarrollo de la historia está a cargo de Yuji Hayami. Las voces de Miyu y Larva, Naoko Watanabe y Kaneto Shiozawa, son reemplazadas por Miki Nagasawa y Shinichirou Miki; Megumi Ogata hace otra de las voces importantes, la de la Shinma Reiha, rival de Miyu y también cazadora de otros Shinma. En cuanto a la trama, esta se desarrolla en un colegio al que Miyu se transfiere, bajo la identidad de Miyu Yamano. No tan solitaria como la Miyu de los Ovas, ésta hace tres amigas, Chisato, Yukari y Hisae. Shinma, y problemas, abundan, y no tarda en hacer su propia aparición Reiha, acompañada por Matsukaze, quien devuelve a otros Shinma a la Oscuridad , pero que no tiene una personalidad muy amable. Además de Larva, Miyu tiene a Shiina, un Shinma que tiene la forma de un conejo rosado, con un ojo horrible y tentáculos en vez de cola. Shiina no fue enviado a la Oscuridad, porque no era malo y además le es útil a Miyu.

EL MANGA

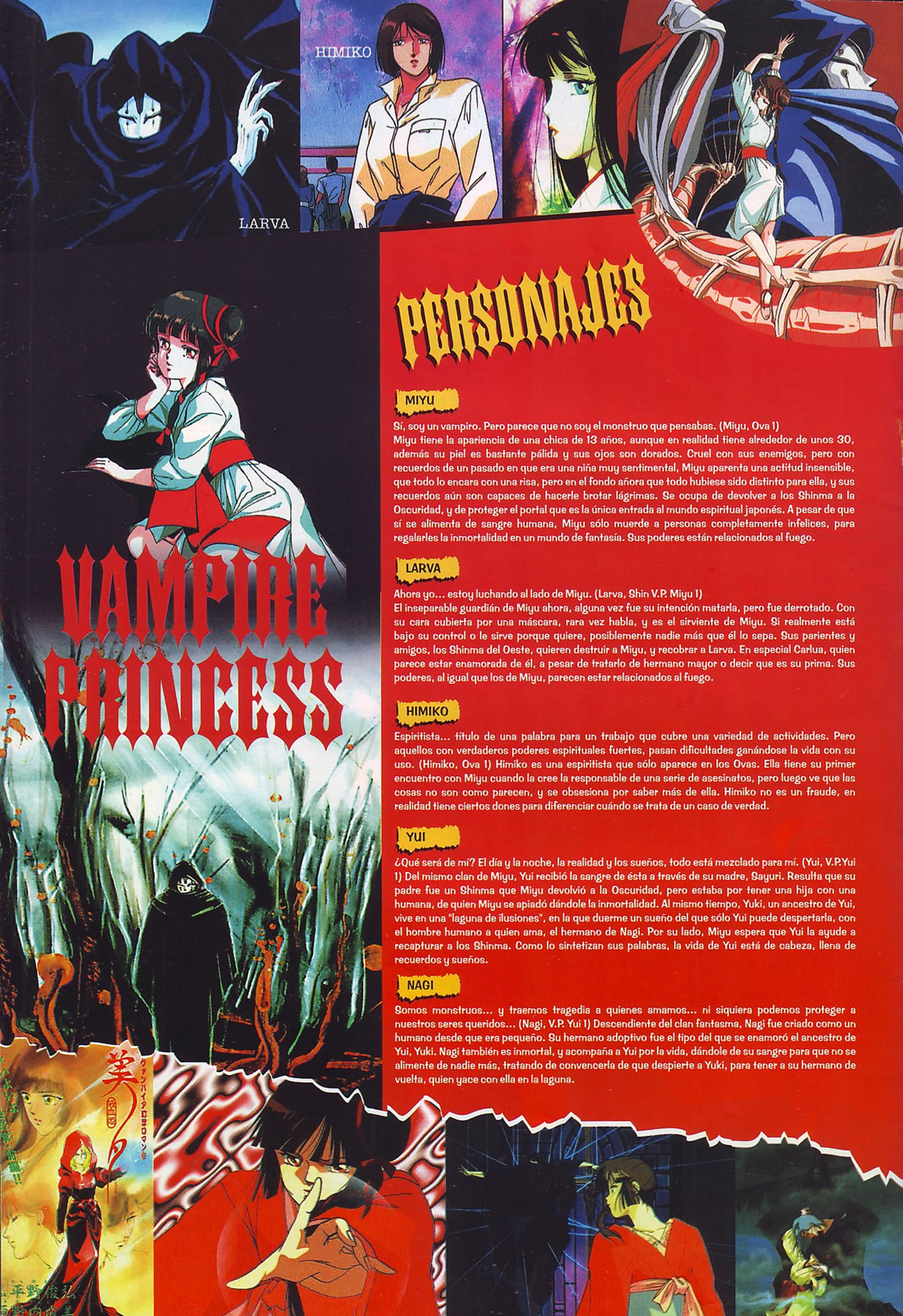
A continuación, bajo cada título presentamos la historia correspondiente al primer volumen de la colección.

Vampire Princess Yui

El primer volumen de este manga resulta algo confuso de narrar, y en cambio se resume muy brevemente. La historia oscila entre recuerdos de Yui y la realidad, mientras ve cómo cambian las cosas, y la gente, alrededor suyo, en tanto que ella permanece igual. Su debilidad y sed de sangre cuando recién se convirtió en vampiro, su primer encuentro con Nagi, las visitas de Miyu, y conversaciones con su abuela están por todos lados. Llevando poco tiempo de vampiro, a veces Yui desearía morir y reunirse con sus padres, pero su sed, y Nagi que le da de su sangre, no la dejan. Pero otros quieren el poder que tiene Yuki, su ancestro, y la acción está por venir en los próximos capítulos. Posterior al manga original de Miyu, este manga cuenta con un dibujo excelente (si bien con una historia algo confusa en sus inicios).

Shin Vampire Miyu

Miyu se hace pasar por estudiante en un colegio, al que llega un profesor sustituto, un tal Hannyu. Resulta que es un Shinma, pero además de saber sobre la identidad de Miyu, le revela la suya, haciéndole a Miyu pensar que no se trata de un enemigo. Sin embargo, le pide que se vean más tarde a las afueras de un templo, donde Hannyu, en su forma de ave, hace lo posible por enfadar a Miyu para que pelee con él. Miyu gana con facilidad, pero Larva la disuade de devolver a Hannyu a la Oscuridad, hasta que les cuente su propósito. Les dice que quería comprobar la fuerza de Miyu, para saber sí podría ayudarlo a cobrar venganza. Resulta que los Shinma del Oeste, que se aproximan a invadir el territorio de los japoneses, mataron con facilidad a su pareja, Saya. Miyu no muestra interés por la venganza de Hannyu, pero sí por la presencia de los invasores. Los Shinma del Oeste se aproximan al terreno espiritual japonés en un barco fantasma, pero para entrar deben cruzar el portal del que Miyu es la guardiana. Una de los Shinma, Carlua, muestra interés por acabar personalmente con Miyu. Pero sus superiores, en especial el líder Pazusu, le aconsejan que sea más prudente y espere su oportunidad. Night Gia y Lemunia atacan a Miyu a través de sus sueños, haciéndole recordar momentos penosos de su pasado, como cuando muerde a Larva, pero esto le da la fuerza para llamar a Lavar. Sin embargo, Larva se encuentra con Carlua, quien le hace recordar el pasado, cuando dejó a sus amigos para ir a Japón y matar a Miyu, pero de donde nunca volvió. Mientras, Water Lipper, otro Shinma, ataca el portal con fines de destruirlo, utilizando su poder sobre las aguas para crear un tsunami. Su intento falla, y Spartoi toma la posta, atacando con su dragón. Amy también ataca con su fuego, el resultado deja el portal en llamas, pero no lo destruye. Miyu continúa siendo atormentada en sueños, mientras que Cait Sith y Pazusu toman su turno para darle fin al portal. La destrucción del portal despierta al líder de los Shinma japoneses, quien a su vez despierta a Miyu con su llamado, pero no le sirve de nada porque es destruído por Cait Sith; sin embargo, los Shinma del Oeste no cantan victoria, porque sólo han conquistado el primero de cinco niveles que tiene este mundo. Por otro lado el mundo de sueños se deshace cuando Larva acude a rescatar a Miyu que, de vuelta a la realidad, recobra sus poderes. Miyu acaba con Night Gia, pero Lemunia se le escapa a Larva. Los Shinma del Oeste discuten sobre Larva, llegando a la conclusión de que sólo si hacen el mashujutsu podrán eliminar la sangre de Miyu de su cuerpo, purificándolo. Pero esto significa que primero deben matarlo, y que Carlua, como pariente suyo, debe darle algo de su sangre, lo cual podría matarlos a ambos; Carlua acepta. Cuando Miyu y Larva acuden al portal destruído, se enfrentan a los invasores: Cait Sith contra Larva, y Miyu contra Amy, Water Lipper y Lemunia. Pero además, Carlua hace un hechizo que forma un círculo mágico que aprisiona a Miyu. Larva, tratando de ayudarla, se ve cara a cara con Pazusu, quien lo atraviesa con su ataque mientras Miyu, incapacitada, nada pudo hacer. En EE.UU., Antarctic Press imprimió la serie original del manga en 6 comics de 32 páginas. Luego de eso, es Studio Ironcat el que continúa imprimiendo el manga, y piensan hacerlo también con Shin Vampire Miyu, Yui y Dahlia: El Vampiro.



PERSONAJES

MIYU

Sí, soy un vampiro. Pero parece que no soy el monstruo que pensabas. (Miyu, Ova 1)
Miyu tiene la apariencia de una chica de 13 años, aunque en realidad tiene alrededor de unos 30, además su piel es bastante pálida y sus ojos son dorados. Cruel con sus enemigos, pero con recuerdos de un pasado en que era una niña muy sentimental, Miyu aparenta una actitud insensible, que todo lo encara con una risa, pero en el fondo añora que todo hubiese sido distinto para ella, y sus recuerdos aún son capaces de hacerle brotar lágrimas. Se ocupa de devolver a los Shinma a la Oscuridad, y de proteger el portal que es la única entrada al mundo espiritual japonés. A pesar de que sí se alimenta de sangre humana, Miyu sólo muerde a personas completamente infelices, para regalarles la inmortalidad en un mundo de fantasía. Sus poderes están relacionados al fuego.

LARVA

Ahora yo... estoy luchando al lado de Miyu. (Larva, Shin V.P. Miyu 1)
El inseparable guardián de Miyu ahora, alguna vez fue su intención matarla, pero fue derrotado. Con su cara cubierta por una máscara, rara vez habla, y es el sirviente de Miyu. Si realmente está bajo su control o le sirve porque quiere, posiblemente nadie más que él lo sepa. Sus parientes y amigos, los Shinma del Oeste, quieren destruir a Miyu, y recobrar a Larva. En especial Carlua, quien parece estar enamorada de él, a pesar de tratarlo de hermano mayor o decir que es su prima. Sus poderes, al igual que los de Miyu, parecen estar relacionados al fuego.

HIMIKO

Espiritista... título de una palabra para un trabajo que cubre una variedad de actividades. Pero aquellos con verdaderos poderes espirituales fuertes, pasan dificultades ganándose la vida con su uso. (Himiko, Ova 1) Himiko es una espiritista que sólo aparece en los Ovas. Ella tiene su primer encuentro con Miyu cuando la cree la responsable de una serie de asesinatos, pero luego ve que las cosas no son como parecen, y se obsesiona por saber más de ella. Himiko no es un fraude, en realidad tiene ciertos dones para diferenciar cuándo se trata de un caso de verdad.

YUI

¿Qué será de mí? El día y la noche, la realidad y los sueños, todo está mezclado para mí. (Yui, V.P.Yui 1) Del mismo clan de Miyu, Yui recibió la sangre de ésta a través de su madre, Sayuri. Resulta que su padre fue un Shinma que Miyu devolvió a la Oscuridad, pero estaba por tener una hija con una humana, de quien Miyu se apiadó dándole la inmortalidad. Al mismo tiempo, Yuki, un ancestro de Yui, vive en una "laguna de ilusiones", en la que duerme un sueño del que sólo Yui puede despertarla, con el hombre humano a quien ama, el hermano de Nagi. Por su lado, Miyu espera que Yui la ayude a recapturar a los Shinma. Como lo sintetizan sus palabras, la vida de Yui está de cabeza, llena de recuerdos y sueños.

NAGI

Somos monstruos... y traemos tragedia a quienes amamos... ni siquiera podemos proteger a nuestros seres queridos... (Nagi, V.P. Yui 1) Descendiente del clan fantasma, Nagi fue criado como un humano desde que era pequeño. Su hermano adoptivo fue el tipo del que se enamoró el ancestro de Yui, Yuki. Nagi también es inmortal, y acompaña a Yui por la vida, dándole de su sangre para que no se alimente de nadie más, tratando de convencerla de que despierte a Yuki, para tener a su hermano de vuelta, quien yace con ella en la laguna.

URUSHIHARA Satoshi



POR: PABLO HERNÁNDEZ

Es considerado en la actualidad como uno de los más importantes y prometedores mangakas (dibujante de mangas) de Japón. Es el responsable de obras como Plastic Little, Legend of Lemnear, y Chirality, por hablar sólo de las más conocidas, en donde revela su interés por ir más allá de la simple representación gráfica de sus personajes, mediante un dibujo que combina elegantemente belleza y voluptuosidad, con gran dominio de la anatomía femenina. Este último aspecto es el que más fama le ha dado, ya que nadie como él a la hora de retratar a chicas bonitas y ligeras de ropa, dejando siempre al descubierto sus preciosos e imponentes... senos! Para lograr este fin no duda en buscar cualquier pretexto para exponerlos al aire libre, como rasgar constantemente las ropas de las protagonistas, recrear los ambientes de un sauna para mujeres o simplemente vestir a sus chicas con originales uniformes futuristas, que dejan al descubierto esa importante "parte" de su cuerpo.

Otra característica destacable de sus mangas es la inclusión de cuatro a cinco páginas de celdas, o ilustraciones a color impresas sobre papel satinado, que se distinguen por una calidad y efectos envidiables como pocas veces se ve en publicaciones similares.

Pero no crean que "Urushihara" sólo se ha dedicado al manga. En realidad el autor se inició en el mundo de la animación a mediados de los ochentas, participando en diversas producciones como "Crying Freeman", "Bubblegum Crisis", "Record of Lodoss War" y "Five Star Stories", por citar sólo algunas. Además de su trabajo como animador ha intervenido también en el diseño de personajes para videojuegos, como "Langrisser" y "Cibernator".

A pesar de este importante curriculum, su incursión en el mundo del manga es la que más satisfacciones y reconocimientos le ha valido. Es aquí donde ha desarrollado con más libertad su creatividad, afirmando las bases de su peculiar estilo y su obsesión por las formas femeninas, que lo han hecho famoso y han permitido que su trabajo sea traducido a varios idiomas. Su debut en el manga se produce en 1990, cuando acepta ilustrar "La Leyenda de Lemnear" (Legend of Lemnear) historia de Kinji Yoshimoto, que empieza a hacerlo conocido entre los mangakas de su país. Revisemos ahora el argumento del manga y el de los principales trabajos que el autor ha publicado.

LEGEND OF LEMNEAR

Esta historia se desarrolla en plena época medieval en un mundo dominado por la magia y la fantasía, que sirve de escenario para la tradicional lucha entre el bien y el mal. En este contexto conocemos a Lemnear, una bella huérfana adoptada y criada por una familia agricultora, quien crece y se entrena para convertirse en una gran guerrera. Ella desconoce que ha nacido en una fecha muy especial, el día de los elementos oro, plata y bronce, lo cual le concede un poder oculto que deberá emplear más adelante para enfrentar a las fuerzas del mal (¿no es encantadora?).

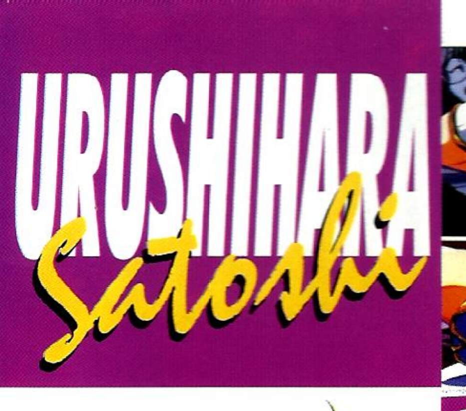
Por supuesto no estará sola en esta lucha, ya que cuenta con el apoyo de su mejor amigo (y algo más...) Messhu. Sin embargo, ambos ignoran que son los legendarios guerreros de plata y bronce respectivamente, cuyo poder es ambicionado por Baroll, el demoníaco guerrero de oro que pretende dominar el mundo.

A través de los tres volúmenes compilatorios del manga somos testigos del crecimiento físico y espiritual de Lemnear, que le permitirá descubrir gradualmente sus poderes para enfrentar a sus enemigos, hasta llegar a la obligada confrontación final con el temible Baroll, y descubrir el oscuro secreto que la une con él.

En cuanto a la técnica del dibujo es imposible dejar de mencionar el estilo de los ojos. Enormes y cristalinos en los personajes femeninos, reflejan una gran pureza que es realzada con la técnica de brillos empleada por el autor.

Otro aspecto destacable son los desnudos, muy frecuentes en la historia, que manifiestan una excelente calidad gráfica y gran dinamismo, con muchos efectos. Además resaltan los diseños de armaduras, cuyo dibujo revela una gran minuciosidad en su elaboración.











PLASTICLITTLE

Esta obra, cuya animación en película fue titulada como "Plastic Little" - Las Aventuras de la Capitana Tita, es narrada en un sólo tomo de cinco episodios autoconclusivos, ambientado en un universo futurista, colmado de naves, artefactos de transporte ultramodernos y ceñidos trajes de latex, que revelan los generosos atributos de las chicas protagonistas. Volviendo a la trama encontramos a la joven Tita, capitana del buque mercante Chachamaru, que le fue heredado hace 10 años tras la muerte de su padre.

El primer episodio del manga comienza con la persecución de una gran ballena blanca (¿alguien dijo Moby Dick?), que es narrada mientras unos cuantos flashbacks (o vueltas al pasado) nos dan a conocer detalles de la desaparición del padre de Tita. En el segundo episodio, un compañero de Balboa (miembro de la tripulación del barco) los contrata para atacar y destruir una inexpugnable base de la mafia. Tarea que no será nada fácil. En el siguiente episodio conocemos a la doctora Mei, responsable de la salud de la tripulación del Chachamaru. Su amistad con Tita y algunos pasajes algo traumáticos de su infancia son descritos aquí.

El episodio cuarto aborda la historia de Nicol, el chico protagonista, quien perdió a sus padres en una competición de velocidad y ahora desea conmemorar sus muertes ganando el mismo torneo. Para esto le hará falta la ayuda de Tita, por supuesto, quien se convertirá en su copiloto y amor platónico. La última historia, y la más larga, reencuentra a Tita con su pasado, ya que la jovial protagonista se enfrentará a una gigantesca ola, similar a la que mató a su padre. Pero en esta ocasión Tita no repetirá los errores de antes y exigirá a su tripulación que abandone el barco, para manejar mejor el serio problema y evitar un fatal desenlace.

Ingresando al campo del dibujo, sólo añadiremos que el autor retoma con inteligencia los elementos empleados en Legend..., incursionando además en la mecánica de artefactos de transporte futuristas y en el diseño de provocativos trajes de textura lisa muy ceñidos al cuerpo. Está demás mencionar el excelente trabajo de Urushihara a la hora de mostrar los deliciosos encantos de sus protagonistas femeninas, sobre todo los de la voluptuosa Mei.

CHIRALITY: TO THE PROMISE LAND

El primer volumen de este original trabajo fue publicado en 1995, y al igual que en "Plastic Little", su argumento nos traslada a una sociedad futurista y decadente, donde conocemos nuevamente a esbeltas chicas en apretados trajes de latex, acompañadas esta vez por toda una galería de androides andróginos y espectaculares vehículos de transporte. La historia nos presenta a Shiori, una bella adolescente que debe huir de un mortal virus, el GM, esparcido por la computadora Gaia, que busca manipular a todos los humanos a través de su poderosa creación. Shiori asumirá el reto de desactivar la maligna computadora uniéndola con su complemento electrónico, la computadora Mother. Para lograrlo contará con la ayuda de su amante, el androide bisexual Carol, quien será de gran ayuda durante la lucha contra el desquiciado ordenador. Por supuesto todos estos esfuerzos serán necesarios para un alcanzar un fin tan noble y altruista como salvar a la humanidad (¿no son acaso originales?).

Analizando el dibujo de este manga notamos que el autor opta por una técnica más estilizada al momento de retratar a los personajes femeninos. Esto se nota claramente en los ojos, más expresivos que en ninguno de sus trabajos anteriores, los cabellos, sueltos y dóciles, y los desnudos.

En ellos se combinan armónicamente senos de generosas dimensiones con glúteos firmes y compactos, muy atractivos. Además está el diseño mecánico, que no se limita a las armas y artefactos de transporte, sino que nos transporta al interior de los androides, para apreciar en toda su magnitud sus complejas estructuras robóticas.

A Chirality le seguiría un nuevo trabajo del autor, publicado en la revista de mangas Nora a inicios de 1998. Esta nueva obra, titulada Laguna "Rock City", nos reencuentra con el Urushihara de siempre: hermosas adolescentes, un cuidadoso diseño de vestuario y ... desnudos, cada cual más atractivo e impactante, sobre todo al retratar los espléndidos senos de las cándidas protagonistas.

Finalizando este resumen de la obra de Satoshi Urushihara, sólo queda añadir que a pesar de las severas críticas que reciben los argumentos de sus historias, que suelen ser catalogadas como sencillas y superficiales, nadie pude discutir sus habilidades como dibujante. Y Urushihara es ante todo eso, un gran dibujante que sabe aprovechar su dominio del cuerpo humano, del diseño mecánico y de los vestuarios, para entregar historias cuyos contenidos podrán ser poco elaborados, pero que a nivel gráfico lo convierten en uno de los mangakas más completos de la actualidad. Y eso no es poco.



Saber Marionette J.

SABER MARIONETTE J.

POR ANTONIO KREBS

Si el nombre de Akahori Satoru todavía no lo manejan con la misma facilidad que el de Masamune, Mikimoto o Fujishima, mejor se van acostumbrando, porque se trata de una persona que tiene sus manos metidas en un montón de cosas. No, no es que sea narco o que este artículo sea hentai, pero en serio su nombre lo encontramos desde los créditos de Bakuen Campus Guardress (de quien Kasushi Hagiwara, el mismo de Bastard!!, trabajó un poco el manga), hasta NG Knight Lamune, Bakuretsu Hunter, Maze, Slayers, y Saber Marionette J, de lo que trata este artículo.

Si para ustedes también era desconocido este nombre hasta ahora, están por darse con un mundo que viene trabajándose hace algún tiempo, con series de televisión, Ovas, manga y shows de radio, todas relacionadas hasta cierto punto, pero independientes al fin y al cabo. Saber Marionette J. ni siquiera es la primera de todas, pero posiblemente sí la más interesante gracias a su diseño de personajes, más agresivo y a la par con aquel de series como Bakuretsu Hunter (con chicas sexy, etc). Una serie de televisión de 25 capítulos, que luego continúa en 6 Ovas, este anime es otra reverenda payasada (me pregunto si este ya es un género oficial), que, para variar, utiliza el sexo como uno de sus elementos humorísticos. Resulta que para el siglo 22, la Tierra estaba tan sobrepoblada que una migración hacia otros planetas fue necesaria. Una de estas naves sufrió desperfectos al aproximarse a la cercanía de Terra 2, lo que ocasionó que sólo 6 sobrevivientes, todos hombres, aterrizaran en el planeta. Utilizando su tecnología, produjeron clones de sí mismos para poblar el planeta pero, igualmente, todos los clones eran hombres. A volverse todos boyos, prefirieron crear androides con forma femenina, las Marionettes, para que reemplacen a las mujeres en las 6 ciudades que fundaron los descendientes de los 6 sobrevivientes: Japonés, Germania, Petelburg, Seian, New Texas y Romana. Aunque algunas personas ya deben estar pensando en una conspiración por reemplazar a las mujeres del mundo con estos androides, hay que aclarar que no tienen emociones y sólo hacen todo lo que el hombre quiera... no sé si se les podrá disuadir ahora, lo siento.

El protagonista, Otaru Mamiya, es un residente de Japonés, lugar similar al Japón antiguo, con la única particularidad de tratar con respeto a las Marionettes. Un día, cuando se encuentra en el museo de historia de la ciudad observando un retrato de Lorelei, una científico que viajaba en la nave que llegó a Terra 2, cae en un cuarto secreto, en el que se encuentra una Marionette en animación suspendida. Otaru la despierta, y ella se presenta como Lime.

Desde un comienzo es evidente que Lime es muy distinta de otras Marionettes, ya que tiene emociones. Ya en el capítulo 3, Otaru y Lime se ven con el dirigente de Japonés, Ieyasu, en su palacio. Pero se ven atacados por Panther, una de las Saber Dolls de Faust, el dirigente de Germania. Las Saber Dolls son Marionettes de tipo militar, y son tres: Panther, Tiger y Lynx. Pero para suerte (?) de Otaru, activa a otra peculiar Marionette, Cherry, que se encarga de Panther y se le pega a Otaru. A diferencia de Lime, Cherry está de cabeza por Otaru, hasta el punto de hacer cualquier cosa para que él se enamore de ella y vivan "por siempre felices". Cuando en una oportunidad la asaltan unos bandidos, luego de demostrarles quién manda, les pide que hagan como si estuviesen raptándola, para que Otaru la rescate... lo cual no sucede exactamente como estaba planeado.

En el 5 capítulo, las Saber Dolls mandan su primer desafío, pero Otaru termina activando una tercera Marionette, Bloodberry, quien tiene un poder de combate ilimitado, y que ahuyenta a las Saber Dolls. Ahora son tres Marionettes para la colección de Otaru. Bloodberry quiere con Otaru (connotaciones sexuales implicadas), para lo que inventa un plan que haga que se case con ella; pero fracasa igual que Cherry.

Capítulo 8 y Otaru está sin dinero, así que se pone a trabajar con las Marionettes en una casa del terror. Pero unos coleccionistas que andaban tras de Cherry, acaban capturando a Lime, y entonces piden un intercambio. Pero Otaru decide ir solo a rescatarla. La ambición de Faust siempre está causándole problemas a Otaru, quien esta vez se ve en cargado con la misión de infiltrarse en Germania y destruir su computadora principal. Lime, que no quiere que le pase algo a Otaru, decide ir antes por su cuenta, pero termina encontrándose con Otaru, que va acompañado por Cherry y Bloodberry. Ya en Gartland (otro nombre para Germania), se ganan algunos amigos al ayudar a mejorar



un poco las condiciones de vida de la gente (en lo que a la alimentación se refiere, en este caso). Pero su intento por sabotear la computadora fracasa, cuando Tiger desarma todas sus bombas. Lo intentan de nuevo, esta vez con ayuda de algunos ciudadanos agradecidos, y por fin lo logran. Claro que las Marionettes están celosas porque Otaru besó a Tiger, pero no porque la quisiera.
De vuelta en Japonés, Otaru es recibido como un héroe nacional (el capítulo se titula "El debut de Otaru!! Es el momento de que brilles !!"), y mientras que toda la popularidad se le sube a la cabeza, las Marionettes se sienten innecesarias. Por si fuera poco con el nombrecito anterior, "Bienvenida primavera!! La competencia Marionette por la Copa Otaru!!" es el título del capítulo 14, en que Lime, Cherry, Bloodberry, e incluso las Saber Dolls disfrazadas, compiten por ver quién se queda con Otaru. A pesar de todo, entre broma y broma, Otaru ve que ninguna de las tres Marionettes hizo algo por salvar a un cachorro que casi fue atropeyado por un camión (Otaru lo salva). A partir de lo que se entera, que la única forma de que sus emociones evoluciones completamente es con su ayuda. Como demostrando ya que aprendieron la lección, tratan de ayudar a salvar la pintura de Lorelei, que significa mucho para Ieyasu, de unas bombas colocadas en el museo por las Saber Dolls, lo cual no logran, pero Ieyasu reconoce que es mucho más importante lo que están logrando. Otra lección aprende Lime, cuando adopta a una ardilla como mascota, que casi se le muere porque no la cuidó bien.
De nuevo es enviado Otaru y cía. a investigar la causa de unos terremotos, que resultan ser una trampa de Faust para asesinar a Ieyasu, que para lamento de Otaru, logra. Entonces, Faust ataca Japonés con una gigantesca arma en forma de esfera, que al utilizar una descarga de plasma, impide que Marionettes y Saber Dolls no funcionen correctamente. Pero con algo de ayuda, Otaru vuelve al palacio de Japonés, a activar el arma secreta. En el episodio 19, vencidas, las Saber Dolls regresan donde Faust, quien les da la orden de acabar con las Marionettes de Otaru, de lo contrario las abandonará. Sin haberse recuperado del combate anterior, se lanzan al enfrentamiento, donde Tiger termina sacrificándose. Lime, perturbada por la muerte de Tiger, huye a esconderse. Para cuando Otaru la encuentra, un asistente de Faust le ha quitado su otome kairo (lo que le da emociones), pero finalmente todo es resuelto.
Faust, quien no se da por vencido, crea una nueva Marionette, Leopard, para quitarles su otome kairo a las Marionettes. A todo esto, Otaru es llamado al palacio de Japonés, donde le informan los otros líderes de Terra 2 que quieren que asesine a Faust. Pero justo ataca Leopard, lo que causa que los otome kairo de las Marionettes reaccionen en sincronización reactivando el Mesopotamia, la nave que trajo a los colonizadores a este planeta, que ataca Terra 2 indiscriminadamente. Leopard pudo con Cherry y Bloodberry, pero Lime y Otaru logran recuperar sus otome kairo y vuelven a sincronizarse, esta vez alcanzando su máximo potencial, logrando así vencer a Leopard. A todo esto, los ciudadanos de Gartland derrocan a su gobierno, dejando a Faust sin ganas de vivir. La gente toma refugio ante el ataque del Mesopotamia, pero Faust y Ieyasu (en la forma de Tamasaburo) revelan el secreto del Mesopotamia, Lorelei y los otome kairo, para lo que Otaru, sus tres Marionettes, Tamasaburo, Baikou y Lynx abordan la nave para detener su ataque. El final es bueno, dando pie a una continuación en la serie de Ovas.
Saber Marionette es una serie bastante entretenida, no sólo por lo chistoso de sus situaciones y personajes, sino porque tiene una trama de fondo, que trata del desarrollo emocional de sus personajes.
Faltaba decir que también hay un juego para Playstation llamado Saber Marionette J: Battle Sabers; así que las manchas que la pasan en galerías pueden darse por avisados.



PERSONAJES

OTARU MAMIYA
Otaru es un típico habitante de Japones, un muchacho que realiza algunos trabajos simples durante el día. También practica las artes marciales y puede defenderse. Tiene algunos problemas para expresar sus sentimientos, aunque su ego se le puede subir a la cabeza.

LIME
Modelo: JSM-01R
Altura: 155 cm
Peso: 45 kg
Medidas: 83/55/85
Rango de combate: ilimitado
Rango de sensor: 90 km
Poder: 6800 hp
La primera de las Marionettes que despierta Otaru, Lime tiene bastante fuerza, pero muy poco habilidad para usarla. Su personalidad es bastante infantil y emocional. Desconoce muchas cosas, pero aprende rápido, es como la hermana menor de las otras.

CHERRY
Modelo: JSM-02T
Altura: 150cm
Peso: 43kg
Medidas: 80/50/80
Rango de combate: ilimitado
Rango de sensor: toda la superficie del planeta
Poder: 6500 hp
Cherry es la más inteligente de las Marionettes, además de ser muy buena en la cocina. Tiene las proporciones más pequeñas de las tres, algo por lo que Bloodberry se la pasa molestándola. Le gusta planear todas sus acciones, desde cómo conquistar a Otaru, hasta los combates.

BLOODBERRY
Modelo: JSM-03B
Altura: 165 cm
Peso: 50 kg
Medidas: 95/60/88
Rango de combate: ilimitado
Rango de sensor: 80 km
Poder: 7000 hp
Físicamente la más grande de las Marionettes, en todo sentido, Bloodberry es la agresiva. Le gusta pelear, beber y planear vacaciones. Se la pasa tratando de hacer que Otaru se case y "lo haga" con ella. En un principio sobrepasaba en fuerza a las demás, pero la vida con Otary parece haberla hecho perder algo de eso.

Personaje	Voz
Otaru Mamiya	Yuka Imai
Lime	Megumi Hayashibara
Cherry	Yuri Shiratori
Bloodberry	Akiko Hiramatsu
Hanagata	Takehito Koyasu
Lynx	Yuko Mizutani
Panther	Kikuko Inoue
Tiger	Urara Takano
Faust	Hikaru Midorikawa
Ieyasu	Kenichi Ogata
Tamasaburou	Maria Kawamura
Baikou	Ai Orikasa
Lorelei	Yuri Amano



DE LA TIERRA A ...MARTE

Por: Javier Martínez

No tengo la menor duda que el género cyberpunk es uno de la mayores responsables de la movida del manga y anime hacia occidente. Por todos lados se postraron ante la visión futurística y paupérrima de nuestro mundo en «Akira», o la incontenible Leona Osaki y su escuadrón de psicóticos tanques en «Dominion» y «New Dominion», o la ya mítica «Ghost in the Shell». Pero una de las mejores obras de este género, en donde se vuelven a mezclar la carne y el acero es ARMITAGE III. Un manga adaptado del anime, el cual está cargado de adrenalina y acción en grandes cantidades, con una fuerte dosis de humor negro y una propuesta un tanto distinta a las ya mencionadas para nuestro futuro, sobre todo en la versión animada.

Este manga, adaptado del anime y que cuenta con 10 partes, está basado en la genialidad de «Tatsuya Ikegami» con la colaboración de «Zarae Ohtana», ya que la versión animada fue elaborada por las mentes de «Hiroyuki Ochi y Chiaka Konaka». Para Hiroyuki Ochi, quien trabajó en la tercera historia de la OVA de «Bastard», fue este su primer trabajo como director y diseñador de personajes, mientras que Chiaka Konaka, trabajó en la película de ciencia ficción «Kumachan», la cual trata acerca del cine japonés, siendo este su primer trabajo como guionista en el mundo del anime.

Aquí les dejamos con unas palabras acerca de lo que piensan los animadores acerca del manga ARMITAGE III.

ARMITAGE... Por los muchos significados que tiene, se ha convertido en una obra necesaria para mí. Creo que al realizar este trabajo me he convencido de mis dones y de mi orientación. Quizá sea algo así como la mujer de mi destino, no?. Nos dice que la Armitage del manga le da más el aspecto de ser una adolescente que la del anime. Entiende un poco del mundo, además de ser un tanto



ARMITAGE

irresponsable. (Tatsuya Ikegami)
El manga tiene una mirada mucho más convencional que la versión animada, da la sensación que es una historia sobre la visión del mundo más que sobre los propios sentimientos que de los propios personajes. Creo que en los dibujos de la nueva generación de Ikegami se nos presenta una realidad distinta a las de la versión animada. (Zarae Ohtana).

El termino «cyberpunk», se usa para designar al genero de historias relacionadas a nuestro futuro como la raza humana junto a la tecnología que nos rodea, podemos encontrar desde el humor negro y sarcástico hasta los ya típicos y dramáticos enfrentamientos entre hombre y máquina o viceversa. El manga de Armitage III es una mezcla de ambas; una historia desarrollada a finales del siglo XXIII, en nuestro vecino y rojizo planeta... Marte, en el momento de su fase de inmigración. La mayoría de los que gustamos del anime, y considerarse un fanático de Armitage debemos conocer y haber visto ya las ova's además de la película. Pero me pregunto... Cuantos de nosotros sabemos o hemos leído la historia del manga, el cual, como ya hemos mencionado es una adaptación del anime?.

Para los que piensan que es exactamente igual al anime, tendrán que molestarse en conseguirla pues hay diferencias notables que iremos desarrollando poco a poco. Pero, hablemos un poco de los personajes. Primero a diferencia de la versión animada, la relación entre Armitage y Ross es mas como de hermanos en lugar de como pareja, Armitage es más inmadura y extremista, aunque a diferencia de el anime, ella trata de convencer al enemigo a que cambie, en este caso llamado Madner.

En cambio, Ross es mucho más cómico que en el anime, sin dejar de lado los sacrificios que tiene que hacer por su compañera. El doctor Asakura, es un viejo afeminado y para colmo amante del dinero, al cual le dan un papel muy corto dentro del manga. Nuestro villano, aunque también persigue técnicamente los mismos objetivos de conquistar Marte y luego la Tierra, cambia su nombre al de Madner, luego, como jefe de la policía tenemos a una mujer de un carácter muy fuerte y podría decirse que hasta algo arrogante. En lugar de Julian, el único androide tercero masculino del anime, aquí tenemos a una androide de nombre Ginka, la cual trata de ser lo más humana posible, aunque eso le cueste la vida a manos de Madner.

En el manga, a pesar de que las historias son una tanto distintas, juegan con elementos en común, ya que la acción se desarrolla en Marte, y además, los juegos de poder que surgen entre la tierra y nuestro vecino planeta.

El estilo de dibujo de este manga sigue los preceptos del anime con relación a los personajes, que quiero decir con esto, ojos grandes con narices pequeñas y rostros casi siempre con una predominante curvatura, y simpleza, excepto cuando se trata de los enfados o escenas agresivas ya que se tienden a recargar. Rara vez suelen utilizar los rostros deformados (deformers). Los ojos mantienen los típicos brillos que caraterizan al manga japonés, y los cabellos no son complicados y rebuscados como por ejemplo los de Masamune Shirow, estos son sencillos y se marca una diferencia entre los hombres y mujeres. Los fondos de este manga generalmente no son muy complejos, haciendo fácil y sencilla su lectura. En ellos podemos encontrar un trazo fino, o mediano, pero siempre rígido. El trazo grueso se utiliza en las líneas cinéticas (velocidad). El diseño arquitectónico se caracteriza por un estilo futurista, artificial pero como ya hemos mencionado anteriormente, sencillo, siendo los exteriores simples, pues rara vez encontramos cierto grado de recargo. Este manga, aunque no llega a los estilos recargados de mangakas ya reconocidos, llama mucho la atención por su simpleza y frescura de su contexto, muy aparte de los personajes que ofrecen una gran vitalidad.

Toda esta adaptación, enmarcada en un anime ya existente, nos da como resultado un manga lleno de simpleza y de una gran compresión para el que lo lea, aunque choque un poco con la versión animada.


Diseño de Personajes
TAPION
Guardián de la lámpara que encierra una mitad del terrible mounstro Hirudegan, él se encontraba encerrado junto con la otra mitad del mounstuo en una caja sellada con magia.
Hermano de Tapion
MINOSHIYA


Diseño de Personajes
KRILYN
Nuestro pequeño amigo, compañero de Goku en su versión adulta, y claro, con cabello.
KAME
Kame
Más conocido como el Maestro Roshi, primer maestro de Goku.
KAME-SENNIN
WOOLONG
Siempre travieso y pícaro con sus transformaciones.
Ellos se enfrentaron al inicio de la película con Gohan, quedando mal parados
LOS VILLANOS


HISTORIETA
PARODIA DE UN OTAKU
RYUTARO ES UN CHICO COMO CUALQUIERA, SOLO QUE ES UN GRAN ADICTO AL MANGA Y AL ANIME.
VEAMOS LO QUE LE PASÓ EL DÍA DE HOY (PERO VEAN PUES)
ESTO DE LOS MANGAS ES FABULOSO, NO ME CANSARÉ...
JAMÁS DE LEERLOS, PODRÍA HACERLO TODO EL DÍA.
VIDEO GIRL AI
¡¡RYUTARO!!
¡¡APAGA DE UNA BUENA VEZ LA LUZ Y ACUESTATE!!
¡¡VAMOS MAMÁ QUE ESTOY ESTUDIANDO!!
JI JI JI
¡MIRA QUE TENER QUE ACOSTARME TAN TEMPRANO! ADEMÁS, NI SUEÑO TENGO.
5 MINUTOS DESPUÉS...
ZZZZ


¡¡RYUTARO!!
¡¡LEVÁNTATE, QUE YA ES HORA DE IR A LA ESCUELA!!
¿QUÉ... CÓMO... CUÁNDO?
VAYA, PARECE QUE ME QUEDÉ DORMIDO LEYENDO, PERO QUE RARO QUE NO HAYA SOÑADO NADA.
¡QUÉ RARO! HOY ME PARECE TODO DIFERENTE MEJOR QUE ANTES, EXCEPTO POR LA ESCUELA, CLARO.
¿QUÉ? ¿QUÉ ESTARÁ PASANDO?
¿?
¡DATE PRISA MIYUKI, QUE LOS ESTAMOS PERDIENDO!
¡HAGO LO QUE PUEDO NATSUMI!
¿QUÉ NO ERAN ELLAS LAS CHICAS DE YOU'RE UNDER ARREST?
¡NO! ¡QUE VA! DEBE SER UNA CASUALIDAD LO DE LOS NOMBRES
ES IMPOSIBLE QUE 2 PERSONAJES DE UN MANGA ESTÉN EN LA REALIDAD


PU-PU!!
¡¡NO!! ESTÁ PASANDO OTRA VEZ, ESTOY TENIENDO MÁS ALUCINACIONES
PICK!
¡OIGA! ¿VIÓ USTED ESA COSA QUE PARECE UN CONEJO?
UWAAA!!
¡¡¡¿PERO QUE?!!!
P.P.. PERO SI ES GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO, ÉSTO ES INCREÍBLE.
¡¡DEBO ESTAR SOÑANDO!!
UN MOMENTO, SI FUESE UN SUEÑO, EL SUSTO ME HUBIESE HECHO DESPERTAR. ENTONCES...
NO ES UN SUEÑO!!
DISCULPEN POR LOS GRITOS
PERO ESPEREN UN MINUTO, SI ÉSTO ES FANTÁSTICO, ES UN SUEÑO HECHO REALIDAD, DE ALGÚN MODO TODOS ESTÁN AQUÍ...



¡HARÉ LO QUE SIEMPRE HE QUERIDO HACER!!
¡MANOS A LA OBRA!
¿POR DÓNDE EMPEZARÉ?
PLAF
¿EH?
¡¡EMPEZARÉ CONTIGO!!
ESPERA!!
AAAAY!!
¡NO PERDONARÉ A QUIEN HAYA LASTIMADO EL CORAZÓN PURO Y TIERNO DE MI QUERIDO TUXEDO MASK!
¿?
¡SOY UNA SAILOR SCOUT QUE LUCHA POR EL AMOR Y LA JUSTICIA
¡FISK! ¡FISK!
¡SOY SAILOR MOON, Y TE CASTIGARÉ EN NOMBRE DE LA LUNA!
¡¡YIAAJJ!!


¿PERO POR QUÉ ME ESTÁS MIRANDO ASÍ?
¡JUSTO A QUIEN QUERÍA VER!
¡¡Y NO VUELVAS!!
Y EN LUGAR CERCANO...
SPLASH
¿Y ÉSTA?
¿ALGUIEN MÁS QUIERE INTERVENIR?
¡¡NO!! ¡¡NO!! ¡¡NO!!
¡¡SI ELLA NO ES NUESTRA AMIGA, ES MÁS... NI LA CONOCEMOS!!
Y ASÍ, NUESTRO AMIGO SE DIVIRTIÓ HACIENDO LO QUE SIEMPRE QUISO, CON SUS PERSONAJES FAVORITOS.
(Y QUIÉN NO?..)



...SE ENCONTRÓ CON VIEJOS PERSONAJES QUE TODOS RESPETAMOS Y ADMIRAMOS (YO EN SU LUGAR, HARÍA LO MISMO.. PERO NO SE RÍAN PUES)

...SE TOMÓ SU TIEMPO PARA ENAMORAR A ALGUNA FEMINA QUE POR ALLÍ PASABA (PARA CELOS DE MUCHOS... ME INCLUYO...)...



... HIZO BUENOS AMIGOS ...

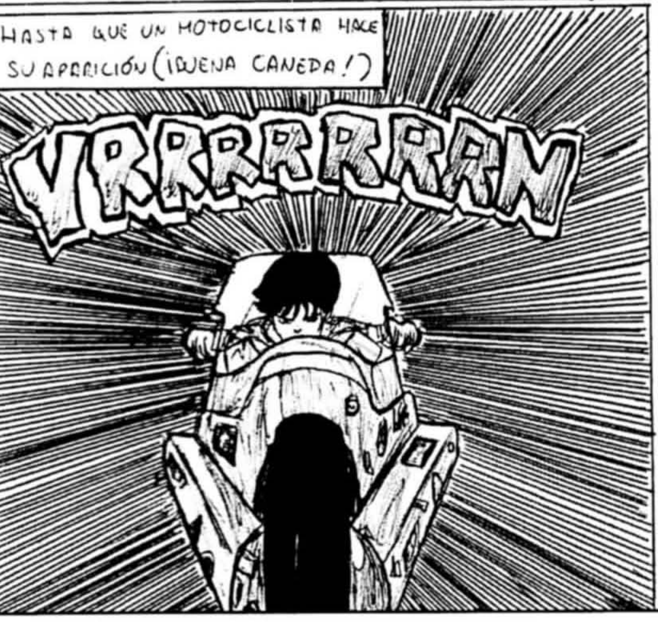


Y HASTA HIZO LA PATERÍA A ALGÚN OTRO (CON ÉL NO ME METO, PORQUE CO UN PSYCOCAÑÓN EN EL BRAZO COMO TIENE ÉL...)...












¿QUÉ?.. ¿CÓMO?
¿CUÁNDO?.. ¿CUÁNTO?
EN FIN, PARECE QUE DESPUÉS DE TODO, SÍ ERA UN SUEÑO PERO ME DIVERTÍ MUCHO.
MMMM
PERO ES MEJOR ASÍ. ES MEJOR SEGUIR LEYENDO MANGAS Y ESTAR DEL OTRO LADO DEL PAPEL.
SÍ SEÑOR.
NO TENGO CORAZÓN PARA DECIRLE QUE ÉL TAMBIÉN ES UN DIBUJO.


VAMPIRE PRINCESS
Miyu
美夕
神魔編
サウン ラックアルバム
原作：平野俊
垣野内成美